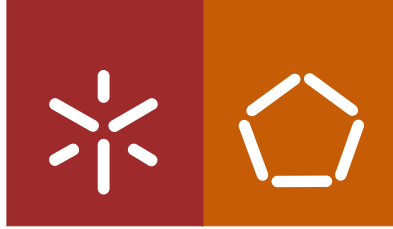


Universidade do Minho
Escola de Engenharia

Angélica Marisa da Costa Antunes

Criação de uma Instalação Interativa
para a Reconstrução da Narrativa do
Vilão Cinematográfico: CINÉMART



Universidade do Minho

Escola de Engenharia

Angélica Marisa da Costa Antunes

**Criação de uma Instalação Interativa
para a Reconstrução da Narrativa do
Vilão Cinematográfico: CINÉMART**

Dissertação de Mestrado
Mestrado em Tecnologia e Arte Digital

Trabalho realizado sob a orientação do
Professor Doutor Nelson Troca Zagalo
e do
Professor Doutor Sérgio Paulo Guimarães de Sousa

Outubro de 2012

É AUTORIZADA A REPRODUÇÃO INTEGRAL DESTA DISSERTAÇÃO APENAS PARA EFEITOS DE INVESTIGAÇÃO, MEDIANTE DECLARAÇÃO ESCRITA DO INTERESSADO, QUE A TAL SE COMPROMETE.

Universidade do Minho, ____/____/____

Assinatura: _____

Aos meus pais, Porfírio e Luísa,
Aos meus irmãos, Jorge e Sandra,
Pelo encorajamento e apoio incondicional durante os meus estudos.
À memória da minha avó Rosa.

*“The screen is a magic medium.
It has such power that it can retain interest
as it conveys emotions and moods
that no other art form can hope to tackle.”*

Stanley Kubrick (1928-1999)

Agradecimentos

Esta Dissertação foi uma longa viagem percorrida com múltiplas ideias e reflexões. Foram várias as pessoas que embarcaram nesta jornada e partilharam comigo os seus pensamentos e conselhos. É desta feição que quero demonstrar a minha gratidão. Apesar da palavra *obrigada* significar tanto nunca expressará por inteiro o quanto esse gesto foi importante para mim.

Em primeiro lugar, quero expressar o maior reconhecimento aos meus pais pelo apoio e incentivo incondicional; Ao meu irmão, apesar da distância que nos separa, pelas suas palavras de encorajamento que instigaram a minha força de vontade; e à minha irmã, a quem devo o meu ingresso e sucesso neste Mestrado, por todo o seu apoio, inspiração pela sétima arte, motivação e amizade sem igual.

Ao Patrício Santos, pelos seus conhecimentos, colaboração, incentivo e apoio incansáveis transmitidos durante toda esta trajetória.

Ao meu Orientador, o Professor Doutor Nelson Zagalo, por ter confiado nas minhas ideias. Agradeço-lhe o seu apoio e conselhos que foram fulcrais no delinear da concretização deste Projeto.

Ao meu Coorientador, o Professor Doutor Sérgio Sousa, pelo suporte e conselhos contributos em todas as etapas deste percurso.

Ao Márcio Paranhos, pela sua colaboração, auxílio e motivação na parte prática deste Projeto.

Ao Sérgio Ferreira, pelas suas sugestões e assistência na programação.

Ao Professor Doutor Pedro Branco pela disponibilização de material e do espaço para a apresentação pública do Projeto.

À Irina Reis, pela amizade e apoio sempre presentes.

À Adriana Costa, Bruno Santos, Cristina Gonçalves, Joana Pinto, Jorge Peixoto e Pedro Coelho pelas mensagens de amizade e vibrações positivas.

Aos meus familiares e amigos do Luxemburgo, pelas suas mensagens de encorajamento.

A todos os que colaboraram no Projeto.

Título

Criação de uma Instalação Interativa para a Reconstrução da Narrativa do Vilão Cinematográfico: *CinémArt*

Palavras-Chave: Narrativa, cinema, reconstrução, vilão, interativo.

Resumo

A evolução da sétima arte acompanhou o progresso das tecnologias até à atualidade. Os artistas beneficiaram destas técnicas para melhorarem consideravelmente os seus filmes, tornando-os cada vez mais interativos. Foi desta forma que os espetadores passaram a fazer parte da narrativa, tendo a oportunidade de escolherem o rumo da história do filme que até então era limitado.

Neste âmbito, foi criada a Instalação Interativa denominada de *CinémArt*. Este projeto tem como principal objetivo a interação do espetador, requerendo que este interaja com sequências fílmicas de que a instalação dispõe. A interatividade resume-se à seleção de dez trechos fílmicos dispostos no ecrã e à decifração da mensagem da narrativa que foi reconstruída. Estas sequências remetem para a narrativa de dez vilões mundialmente reconhecidos pelas suas prestações, tendo sido adulteradas para que o espetador veja com bons olhos a performance dos atores que interpretam o papel menosprezado pelo grande público.

Foram escolhidos dez vilões que dispõem das melhores prestações incorporadas nestes personagens antagónicos com a finalidade de manipular a narrativa até então conhecida pelo grande público para que o vilão seja visto com uma melhor perspetiva.

A arte digital permite não apenas a criação de novas artes como igualmente a reprodução, recriação e reformulação de uma arte já existente, tornando-a nova a partir do que já foi elaborado anteriormente.

Title

Creation of an Interactive Installation for the Reconstruction of the Narrative's Cinematographic Villain: *CinémArt*

Keywords: Narrative, cinema, reconstruction, interactive.

Abstract

The evolution of cinema followed the technologies advances until today. The artists benefited from these techniques to considerably improve their films, as well as to make them interactive. It was in this way that spectators became part of the narrative, taking the opportunity to choose the course of the story from the film that once was limited.

In this context, was created the interactive installation called *CinémArt*. This project has as main objective the interaction of the spectator, requiring that he interacts equally with filmic snippets that the setup features. The interactivity boils down to the choice of ten filmic snippets arranged on the screen and the decryption of the message of the narrative that was rebuilt. These sequences refer to the narrative of ten villains globally recognized for their actions and it has been tampered with, so that the spectator watches the performance of the actors who play the least dear role by the general public.

It was chosen ten villains who have the best benefits embedded in these antagonistic characters in order to manipulate the narrative hitherto known by the general public and turn it so that the villain is seen with a better perspective.

Digital art allows us not only to create new art, as also to reproduce, recreate and reshape an art that already exists, making it new from what has been previously prepared.

ÍNDICE TEÓRICO

Dedicatória.....	3
Agradecimentos	5
Resumo	7
Abstract.....	9
1. Introdução	19
1.1. Motivação	20
1.2. Objetivo	22
2. Cinema e Montagem.....	25
2.1. História do Cinema	27
2.2. A Montagem	31
2.2.1. Georges Méliès: Pioneiro da Montagem Cinematográfica	33
2.3. Sintaxes da (Des)Continuidade	35
2.3.1. Efeito Kuleshov: Manipulação de Imagem e Reconstrução da Narrativa	37
2.3.2. Eisenstein ou a Estética do Montagismo	39
2.3.3. As Imagens-sem-Órgãos (Deleuze)	42
2.3.4. A Transparência Discursiva de Hollywood.....	43
2.3.5. A Não-Montagem (André Bazin)	45
3. Políticas do Estético (Jacques Rancière).....	49
3.1. O Regime Estético das Artes	50
3.1.1. O Visível e o Dizível	51
3.1.2. A Grande Parataxe	52
4. Narrativa	55
4.1. Definição e Conceito da Narrativa	55
4.2. Narrativa Fílmica	56
4.3. Narrativa Interativa	59

5. Interatividade	63
5.1. Estado de Arte.....	64
6. Montagem e Interatividade	71
6.1. Junção da Montagem e Interatividade rumo a Novos Sentidos	71
6.2. Hipertextualidade	72
6.3. A Autoria Plural	74
6.4. O Espetador-Realizador	74
7. <i>CinémArt</i> ou uma História Interativa do Cinema	77
7.1. Tema e Conceito	78
7.2. Fundamento da Seleção do Vilão Cinematográfico	79
7.2.1. Contexto Histórico do Vilão no Cinema	80
7.3. Seleção e Outorgamento de Vilões e Filmes para <i>CinémArt</i>	81
7.3.1. Transformação da Narrativa do Vilão Cinematográfico	84
7.3.1.1. Joaquin Phoenix em “ <i>Gladiador</i> ”	84
7.3.1.2. Heath Ledger em “ <i>Batman: O Cavaleiro das Trevas</i> ”	85
7.3.1.3. Anthony Hopkins em “ <i>O Silêncio dos Inocentes</i> ”	87
7.3.1.4. Gary Oldman em “ <i>León: O Profissional</i> ”	88
7.3.1.5. John Travolta e Nicolas Cage em “ <i>Dupla Face</i> ”	89
7.3.1.6. Jack Nicholson em “ <i>Shining</i> ”	90
7.3.1.7. Daniel Day-Lewis em “ <i>Gangues de Nova Iorque</i> ”	91
7.3.1.8. Tom Cruise em “ <i>Colateral</i> ”	92
7.3.1.9. Anthony Perkins em “ <i>Psycho</i> ”	93
7.3.1.10. Al Pacino em “ <i>O Advogado do Diabo</i> ”	94
7.4. Implementação do <i>Software Adobe After Effects</i> para a Transformação da Narrativa.....	95
7.4.1. Interpretação e Conclusão da Manipulação da Narrativa e do Vilão Cinematográfico.....	98
7.4.1.1. Commodus em “ <i>Gladiador</i> ”	99

7.4.1.2. Joker em “ <i>Batman: O Cavaleiro das Trevas</i> ”	100
7.4.1.3. Hannibal Lecter em “ <i>O Silêncio dos Inocentes</i> ”	100
7.4.1.4. Norman Stansfield em “ <i>León: O Profissional</i> ”	101
7.4.1.5. Castor Troy em “ <i>Dupla Face</i> ”	102
7.4.1.6. Jack em “ <i>Shining</i> ”	103
7.4.1.7. William Cutting em “ <i>Gangues de Nova Iorque</i> ”	103
7.4.1.8. Vincent em “ <i>Colateral</i> ”	104
7.4.1.9. Norman Bates em “ <i>Psycho</i> ”	105
7.4.1.10. John Milton em “ <i>O Advogado do Diabo</i> ”	105
7.4.2. Criação de <i>Loops</i> para o Menu Inicial	106
7.4.3. Teste de Usabilidade: Prova efetuada a um Espetador que visualizou todos os filmes e a outro Espetador que não assistiu a nenhum.....	107
8. Desenvolvimento da Instalação	110
8.1. Concepção e Implementação do Software <i>Quartz Composer</i>	110
8.1.1. Relação e Enquadramento dos Vilões no Menu Inicial.....	115
8.1.2. Inserção de Monólogos dos Vilões no Menu Inicial	116
8.1.3. Implementação da Interação	118
8.2. Concepção de <i>CinémArt</i> em <i>Max Msp</i>	119
9. Apresentação Pública do <i>CinémArt</i>	123
9.1. Espaço da Apresentação	123
9.2. Análise das Diversas Expressões do Público.....	124
9.3. <i>CinémArt</i> : Interatividade Online.....	125
9.4. Inquéritos.....	126
9.5. Estatísticas	126
9.6. Conclusão do Público.....	128
10. Desenvolvimento Futuro	131
10.1. Desenvolvimento de outras Temáticas para <i>CinémArt</i>	131

11. Conclusão	133
12. Referências Bibliográficas e Cibergráficas	135
12.1. Bibliografia.....	136
12.2. Cibergrafia.....	138
13. Anexos	141

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: <i>Démolition d'un Mur</i> , irmãos Lumière, 1896	26
Figura 2: <i>Sortie de l'Usine à Lyon</i> , irmãos Lumière, 1895	27
Figura 3: <i>Paysage de Vue du Gras</i> , Joseph Nicéphore Niépse, 1827	28
Figura 4: Zoopraxiscópio, Eadward Muybridge, 1867	29
Figura 5: Cinematógrafo, irmãos Lumière, 1895.....	30
Figura 6: Cinetoscópio, Thomas Edison, 1891	30
Figura 7: <i>Le Voyage dans la Lune</i> , Georges Méliès, 1902	34
Figura 8: Exemplo de <i>Raccord</i> de movimento	36
Figura 9: Efeito Kuleshov, Lev Kuleshov, 1920-1930	38
Figura 10: Narrativa em flashback: <i>Memento</i> , Christopher Nolan, 2000.....	58
Figura 11: Estrutura de Narrativas Interativas	61
Figura 12: <i>Kinoautomat</i> , Radúz Činčera, 1967	65
Figura 13: <i>Mr. Payback</i> , Bob Gale, 1995	66
Figura 14: <i>Carlton Screen Advertising Volvo</i> , Inglaterra, 2007	66
Figura 15: <i>Last Call</i> , Christian Mielmann, 2010	67
Figura 16: <i>T-Visionarium</i> , iCinema, 2008.....	68
Figura 17: Arrastamento do filme para dentro da Composição.....	96
Figura 18: Definição do tempo limite para a Composição.....	96
Figura 19: Intercalação dos fragmentos fílmicos	96
Figura 20: Inserção de efeitos visuais de <i>fade in</i> e <i>fade out</i>	97
Figura 21: Inserção de efeitos sonoros de <i>fade in</i> e <i>fade out</i>	97
Figura 22: Inserção de legendas na língua portuguesa	98
Figura 23: <i>Loop</i> de John Milton em <i>O Advogado do Diabo</i>	107
Figura 24: Secção da inserção e leitura de vídeos no <i>Quartz Composer</i>	112
Figura 25: Secção da interação via <i>mouse</i>	113

Figura 26: Reiniciar a reprodução do vídeo e ativação do som	113
Figura 27: Secção de parar a leitura dos <i>loops</i> durante a interação.....	114
Figura 28: Secção de como regressar ao menu inicial	114
Figura 29: Secção de posicionamento dos vídeos.....	116
Figura 30: Ativação do <i>loop</i> com áudio.....	117
Figura 31: Leitura do wiimote pelo <i>Darwiinmote</i>	119
Figura 32: Ativação do <i>wiimote</i>	119
Figura 33: Leitura de vídeo via <i>Max Msp</i>	120
Figura 34: Reprodução dos <i>loops</i>	120
Figura 35: Secção do <i>upload</i> do vídeo	121
Figura 36: Secção da leitura do <i>mouse</i> através de coordenadas	121
Figura 37: Secção da interação segundo as coordenadas x e y definidas ..	122
Figura 38: Apresentação pública de <i>Cinémart</i> no Centro de Computação Gráfica	124
Figura 39: Inserção da interatividade de <i>CinémArt</i> no youtube	125
Figura 40: Quadro de estatísticas das montagens consideradas positivas pelo público	127
Figura 41: Quadro de estatísticas das montagens consideradas negativas pelo público.....	128
Figura 42: <i>Patcher</i> principal usado no <i>Quartz Composer</i>	141
Figura 43: Um dos dez <i>Macros</i> usado no <i>Quartz Composer</i>	142
Figura 44: Um dos dez <i>Sub-patchers</i> usado no <i>Quartz Composer</i>	142
Figura 45: Teste da interação com os <i>loops</i>	145
Figura 46: Visualização do trecho fílmico selecionado	145
Figura 47: Disposição de cadeira, guia de instruções, comando e inquérito para os participantes.....	150
Figura 48: Visualização de um trecho fílmico por um participante	150
Figura 45: Quadro de estatísticas do sexo dos Usuários.....	151

Figura 46: Quadro de estatísticas relativo ao áudio existente na instalação	151
Figura 47: Quadro de estatísticas referente à dificuldade obtida perante a Instalação durante a exposição	152
Figura 47: Quadro de estatísticas referente à descrição da dificuldade obtida perante a Instalação durante a exposição	152

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo I - Códigos de Programação do <i>Quartz Composer</i>	141
Anexo II – Diagrama de <i>CinémArt</i>	143
Anexo III – Primeiros Testes com CinémArt	145
Anexo IV – Flyer da Exposição	146
Anexo IV – Guia de Instruções presentes na Exposição	147
Anexo V – Questionário efetuado na Exposição.....	148
Anexo VI – Exposição de <i>CinémArt</i>	150
Anexo VII – Gráficos de Estatísticas.....	151

1. Introdução

Luz, câmara, ação... O cinema é um artefacto cultural que despertou a curiosidade de todo o mundo desde a sua criação. Designado igualmente como sétima arte, o cinema passou a fazer parte da história não apenas como tecnologia mas também como arte. Desde o seu aparecimento que o homem sente-se aliciado pelas suas imagens e pelas suas narrativas, convertendo as ficções por ele observadas em histórias na sua memória. Os filmes são um benefício para momentos de lazer e de distração. Vários deles chegam mesmo a servir de inspiração para muitos.

A sétima arte implica muito mais do que registar, uma vez que ela constrói e cria “vida” e, por essa razão, devemos fazer dela um meio para extrairmos tudo o que quisermos. Pode-se considerar a possibilidade de que existe compatibilidade entre o cinema e o ser humano, visto o instrumento só desempenhar qualquer utilidade através do “toque” do homem para funcionar e, por sua vez, entreter as multidões.

Os amantes da sétima arte alimentam o desejo de fazer parte deste mundo alternativo, ou seja, o desejo de entrar num filme. Como esta possibilidade é limitada ao grande público, *CinémArt* foi instruído com o desígnio de o mesmo “entrar” nesse mundo e de interagir com sequências mundialmente famosas que lhe são apresentadas. Portanto, tendo a possibilidade de reconstruir as narrativas, o público poderá determinar qual o rumo que lhes irá dar. As sequências escolhidas fazem parte dos melhores momentos dramáticos de vilões mundialmente reconhecidos pelos seus papéis, tendo estes despertado múltiplas emoções nos espetadores.

A seleção dos vilões cinematográficos para *CinémArt* causou um grande impacto nos espetadores, uma vez que o papel desempenhado por estes atores marcou toda a ação dos filmes, provocando sensações de fúria ou de ódio por parte dos espetadores. Não é por acaso que vários atores que desempenharam o papel de vilão ganharam óscares de “Melhor Ator” por incrementarem tão impecavelmente o papel de um personagem tão impróprio. Os filmes adquirem, na sua maioria, uma grande apreciação positiva devido aos vilões que são o “tempero” fundamental para que um

filme seja bem sucedido. Aqui pode-se conjugar uma menção do cineasta Orson Welles ao referir que:

“O cinema não tem fronteiras nem limites. É um fluxo constante de sonho”¹.
(Orson Welles 1915-1985).

É neste sentido que se mostra o ponto elementar em que consiste *CinémArt*: Levar o espetador a antagonizar o vilão.

1.1. Motivação

Desde sempre que a sétima arte tem vindo a inspirar e a motivar não só realizadores, produtores e argumentistas, como também os seus espetadores, envolvendo-os de forma a que as suas narrativas fiquem gravadas nas suas memórias. O surgimento de novas aptidões, da evolução das tecnologias e do aparecimento da grande variedade de equipamentos veio permitir aos admiradores de cinema a possibilidade de reconstruírem as suas próprias histórias através de realizações e de montagens.

A motivação e inspiração primordiais para a criação de *CinémArt* advém das grandiosas produções de cinema realizadas nos anos 1980, década marcada pela realização de um grande número de filmes inovadores que impressionaram os espetadores tanto pelas suas histórias criativas como pelas suas técnicas de montagem. Pode-se considerar que nesta década assistiu-se não só ao progresso de uma arte, a arte cinematográfica, mas igualmente ao avanço da arte digital. Passa-se a esclarecer: A arte cinematográfica tem progredido ao largo dos anos graças à junção de várias artes que, por sua vez, constroem juntas uma arte num todo: o cinema. Avalia-se como principais instâncias: a arte da escrita, a arte da fotografia, a arte da representação, a arte da pintura, a arte da música e, por fim, a arte da imagem que, por sua vez, integra a arte digital.

O progresso de novas técnicas postas em prática por grandes realizadores de cinema como Steven Spielberg, George Lucas, James

¹ <http://www.citador.pt/frases/o-cinema-nao-tem-fronteiras-nem-limites-e-um-flu-orson-welles-6912>

Cameron ou Tim Burton, alguns deles influenciados pelo realizador japonês Akira Kurosawa, exerceu um grande impacto no meio cinematográfico, levando a uma enorme aceitação destas novas experiências por parte dos espetadores. Um dos principais aspetos que conduziu à boa aceitação do público foi o realce da violência nos filmes compostos pelos seus principais causadores: os vilões. Refira-se: Os espetadores ao assistirem a filmes violentos são emocionalmente envolvidos por sentimentos de fúria e de revolta porém, no final da história de cada filme, é sempre transmitida uma moral com o desígnio de os deixar a refletir e de contribuir para uma melhor comunidade. É nesta instância que o vilão tem um papel fundamental pois é sempre observado como o causador do distúrbio existente e conduz o espetador a desejar incorporar o papel de protagonista de modo a poder vingar-se e de tornar-se no herói da sociedade.

Pessoalmente, a paixão pelo cinema começou desde criança e o desejo de pretender incorporar o papel de heroína estava bem patente ou não teria crescido na melhor era do cinema: a década de 1980. Filmes destacados como *“E.T.”*, *“Guerra das Estrelas”*, *“Batman”*, *“Indiana Jones”*, *“Quem Tramou Roger Rabbit?”*, *“Regresso ao Futuro”*, *“Perigo Iminente”*, *“Caça-Fantasmas”*, *“Um Príncipe em Nova Iorque”*, *“Conan”*, *“Arma Mortífera”*, *“Os Intocáveis”*, *“Karaté Kid”*, *“Os Goonies”*, *“Gremlins”*, *“Rocky”*, *“Assalto ao Arranha-Céus”*, *“A Cor Púrpura”*, *“Exterminador Implacável”*, *“Shining”* e *“Scarface”* marcaram não só uma geração mas marcarão igualmente as gerações futuras. Estes ficaram desde sempre retidos na mente e, por diversas vezes, o desejo de incorporar o papel de alguns personagens e de querer viver naquele mundo criativo e imaginário era bem manifesto. Já referia Charlie Chaplin que:

*“Num filme, o que importa não é a realidade, mas o que dela possa extrair a imaginação”*². (Charlie Chaplin 1889-1977).

Quem nunca se sentiu rendido a pelo menos um destes filmes? Destacam-se não só pela sua narrativa e realização mas conjuntamente pela sua banda sonora, tendo sido elementar em todo o processo fílmico para

² <http://www.citador.pt/frases/num-filme-o-que-importa-nao-e-a-realidade-mas-o-charles-chaplin-6919>

permanecer não só na imaginação mas igualmente no ouvido do público. É de salientar que as melodias que acompanham todas as cenas dos filmes deixam o público “colado ao sofá” e, de certo modo, há que diferenciar a música que acompanha o vilão. Tremor, suor, fúria, desejo, revolta... Estes são os sentimentos que nutrimos ao assistir às ações dos antagonistas, emoções que são reforçadas com o ajuste melodioso que acompanha todas as suas ações. É por esta razão que o público sente e espera que se cumpra a ação principal: a de vingar.

Se o vilão incomoda a maioria dos espetadores, lançam-se as questões: O que seria de um filme sem o vilão? Qual o fundamento de uma história que não envolva antagonismo? Sabe-se que a maioria dos vilões cinematográficos cedem quase sempre no final por simples capricho do espetador que assiste apenas com bons olhos o protagonista da história. A inexistência do vilão levaria à decadência de “provocação” de emoções nos espetadores, assim como, ao êxtase vivido quando se assiste a um filme.

É com base neste fundamento que o vilão foi o principal motivo de inspiração para a criação de *CinémArt* com o intuito de inverter os papéis dos heróis com o dos vilões, de criar uma cumplicidade entre ambos ou mesmo de reforçar o papel do antagonista, a fim de apresentar ao público o trabalho e o talento desempenhado por estes atores. Assim, graças às novas tecnologias, foi possível a concretização deste conceito em que a reconstrução da narrativa e a manipulação de imagem foram implementadas para conseguir enganar os espetadores.

1.2. Objetivo

No campo da cinematografia, os artistas têm aderido cada vez mais à interatividade, realizando filmes interativos e aliciando o público a participar na experiência interativa e decidir o delinear da narrativa que lhe foi apresentada. Assim, pretende-se ir mais além e oferecer ao público a eventualidade de criarem vários rumos para as histórias.

A intenção principal de *CinémArt* é a esperança de que o espetador idealize o filme que irá escolher, no entanto, será surpreendido ao observar uma narrativa completamente diferente da que estava à espera. Desta forma pretende-se que os espetadores reconstruam uma narrativa, explorando a história dos vilões, já que estes têm sido sempre o seu “alvo” principal.

À partida, pretende-se que o espetador seja conduzido a antagonizar o vilão mas será apanhado de surpresa quando observar uma narrativa que contradiga o filme tão erudito. O que se pretende é nada mais do que criar um “curto-circuito” na mente do espetador, conduzindo-o para um lado completamente distinto da história original. Há que salientar a hipótese do mesmo poder não ter assistido ao filme anteriormente e dar-lhe a conhecer um bom protagonista ou um bom vilão, dependendo daquilo que interpretará visualmente. Assim sendo, a reconstrução da narrativa ficará à mercê do público, variando de espetador para espetador.

O objetivo está claramente explícito: a reconstrução da narrativa do vilão cinematográfico pelos espetadores que, por sua vez, irão construir algo novo a partir daquilo que já é conhecido, mostrando que se pode dar vários sentidos às grandes histórias conhecidas pelo público.

2. Cinema e Montagem

O cinema é uma arte soberana que se tornou mundialmente conhecido com o principal intuito de surpreender e de entreter as pessoas. Os filmes são produzidos com base nas diversas culturas existentes, destinando-se a instruir e a transmitir uma mensagem. Este torna-se num método persuasivo para influenciar as pessoas através da imagem que funciona como um meio de comunicação universal.

A palavra cinema provém do grego *κίνημα* que significa movimento. Conhecido igualmente como a sétima arte, o cinema é uma indústria que se subdivide em arte capaz de reproduzir imagens que estimulam sensação de movimento. Essas imagens são convertidas em filmes, quer através da captação da imagem, quer através da criação dos mesmos, com técnicas de animação ou efeitos visuais específicos a cada filme. É neste sentido que os filmes são compostos pelos fotogramas, ou seja, imagens editadas e alinhadas sequencialmente em que, durante a sua projeção rápida e contínua, transmitem ao espetador a ilusão de estar a observar movimento. A projeção dos fotogramas retém tremulação entre eles mas não é avistada pelo espetador devido à persistência da visão, oferecendo-lhe então a ilusão de movimento.

Esta arte inicia-se pelo registo e passa posteriormente pelo enquadramento e edição das cenas: a montagem. Na linguagem cinematográfica, a montagem subdivide-se em várias partes: o guião, as personagens, as cenas, a banda sonora, fora outras técnicas que estão sempre em constante evolução. Estas peças devem ser reunidas para contarem uma história coerente.

A montagem tem início no instante em que as cenas são criadas e os planos são selecionados, efetuada quando a peça cinematográfica já foi simulada, ou seja, quando o filme já foi registado. As imagens de um filme são o meio de contar uma história, funcionando como elemento complementar às falas, logo as cenas terem de ser cuidadosamente selecionadas para concretizarem uma ligação lógica. A edição prossegue-se ao registo do filme, consistindo num método de edição do mesmo que

abrange a sua seleção, ordenação e ajuste dos planos e cortes do mesmo. Designa-se como um processo de pós-produção quando o editor realiza os processos técnicos de forma a respeitar o guião.

A montagem foi usada pela primeira vez no cinema em 1896 no filme “*Démolition d’un Mur*”³ dos irmãos Auguste e Louis Lumière. O filme conta a história de um muro a ser demolido quando, após alguns segundos, o filme é corrido ao contrário, dando a impressão às pessoas da época de que o muro estaria a ser reconstruído. Neste caso, a montagem consistiu na repetição do mesmo plano.



Figura 1: *Démolition d’un Mur*, irmãos Lumière, 1896

Repara-se que com esta instância, a montagem cinematográfica integra uma das bases primordiais da linguagem dos filmes, quer seja sequencial ou justaposta. O historiador Marcel Martin menciona na sua obra “*A Linguagem Cinematográfica*” a existência de vários tipos de montagem entre eles: a montagem ideológica, a montagem metafórica, a montagem intelectual, a montagem formal e a montagem rítmica. Por sua vez, Sergei Eisenstein considera a montagem como a junção de várias montagens e não apenas como o prosseguimento explicativo de planos peculiares.

³ <http://www.youtube.com/watch?v=9p0HI9t5IB0>

2.1. História do Cinema

Comparado às outras artes e tecnologias, o cinema não contém um inventor preciso, uma vez que este foi desenvolvido em várias fases e por diversos indivíduos. Não se pode afirmar um marco preciso relativamente à data e ao autor da sua invenção porém, dita-se a sua data oficial a 28 de Dezembro de 1895 e os seus inventores os irmãos Auguste e Louis Lumière. Estes cineastas foram sempre contemplados como os únicos criadores do cinema, tendo como primeiro filme “*La Sortie de l’Usine à Lyon*”⁴ de 1895, marcado como o primeiro filme da história do cinema.



Figura 2: *Sortie de l’Usine à Lyon*, irmãos Lumière, 1895

São várias as fontes que afirmam que o cinema provém de séculos a.C., apontando as sombras chinesas como o primeiro passo do cinema, contudo, dir-se-ia que as nossas próprias sombras fariam igualmente parte da sétima arte e poder jogar com as mesmas e mencioná-las como “cinema”.

Em boa verdade, o cinema consiste no registo ou na captação do momento em tempo real. Passa-se a explicar: O cinema passou por várias fases e o ponto inicial da sua invenção consistiu no momento em que a tecnologia foi capaz de fotografar diversas imagens contínuas para demonstrar a preservação e registo do tempo real.

⁴ <http://www.youtube.com/watch?v=HI63PUXnVMw>

Data-se o primeiro registo da fotografia em 1827 pelo francês Joseph Nicéphore Niépse com “*Paysage de Vue du Gras*”. Esta obra passou por um processo tecnológico e químico que permitiu o registo de uma paisagem durante dez horas em que se pode observar a deslocação do Sol. Em termos técnicos, considera-se este momento como o primeiro passo para o registo em tempo real.



Figura 3: *Paysage de Vue du Gras*, Joseph Nicéphore Niépse, 1827

No entanto, em 1867, o fotógrafo Eadward Muybridge criou a máquina *Zoopraxiscópio*: um dispositivo capacitado para apresentar imagens animadas, desenhos ou fotografias em movimento. Este mecanismo continha uma fenda para que o espetador pudesse observar e assistir às diversas animações. Este passo não foi inspirador para a criação dos primeiros filmes visto os realizadores interessarem-se única e exclusivamente pela captação de imagem em tempo real, todavia, refira-se que este dispositivo foi um marco importante para a criação dos filmes em animação.



Figura 4: Zoopraxiscópio, Eadward Muybridge, 1867

Mais tarde, em 1878, o mesmo autor realizou uma exposição intitulada de “*Sallie Gardner*”⁵ em que registou um cavalo a galopear com várias câmaras e em várias fotografias.

Em 1888, foi utilizada a primeira câmara de lente inventada por Louis Le Prince que registou em tempo real o vídeo “*Roundhay Garden Scene*”⁶ e em 1894, William Dickinson criou o primeiro filme na história do cinema detentor de direitos autorais: “*Sneeze*”⁷.

Assim sendo, o primeiro registo do movimento em tempo real não foi criado pelos irmãos Lumière através do uso do Cinematógrafo. Existiram outras técnicas e máquinas de registo do movimento em tempo real, assim como, o Cinetoscópio, desenhado por William Dickinson, anterior à máquina dos irmãos Lumière.

⁵ <http://www.youtube.com/watch?v=JYh6mu-usvA>

⁶ <http://www.youtube.com/watch?v=F1i40rnpOsA>

⁷ <http://www.youtube.com/watch?v=2wnOpDWSbyw>



Figura 5: Cinematógrafo, irmãos Lumière, 1895

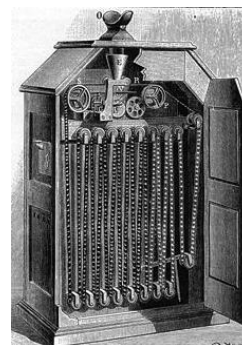


Figura 6: Cinetoscópio, Thomas Edison, 1891

Finalmente, há que salientar que o tão famoso Cinematógrafo não foi inventado pelos irmãos Lumière mas sim por Léon Bouly em 1893, contudo, como este não possuía recursos financeiros para patentear a sua invenção, foi comprada pelos irmãos Lumière, ganhando assim o título de inventores e pais do cinema.

Os primeiros filmes registados na história do cinema destacam-se pelo plano fixo em que a câmara se encontra imóvel, registando apenas um cenário pelo qual as personagens vão surgindo e se vão movimentando. No entanto, estes filmes de plano fixo não têm uma sequência narrativa, ou seja, uma história coerente. Segundo o crítico Noël Burch, o cinema primitivo não contém uma narrativa linear visto as histórias não terem uma ligação coerente e limitarem a história apenas a um cenário/plano, facto que levou Francis Vanoye a confirmar as teorias do cineasta D.W. Griffith na história do cinema, nomeadamente a partir de 1915, quando que este definiu as bases para uma continuidade da narrativa. D.W. Griffith instituiu os suportes para uma continuidade da narrativa, distinguindo os filmes produzidos em Hollywood e mesmo na Europa⁸. Já na era do cinema mudo, o mecanismo da narrativa contínua procurava uniformizar o significante visual e o significante narrativo e, mais tarde, aglomerou-se o significante audiovisual, o que tornou possível a sincronia entre imagens, sons e palavras.

⁸ Cruz, Márcia Cruz, Linguagem Audiovisual, p. 25-27.

2.2. A Montagem

Um dos grandes responsáveis pelo sucesso do cinema é a montagem. A montagem consiste em planos distintos e já trabalhados para resultarem em ação numa cena, de modo a construir uma sequência coerente com a finalidade de conduzir a atenção do espectador para essa determinada ação.

Pode-se considerar a existência de uma coligação entre o cinema e o teatro, visto ambos estarem relacionados na mostra da história e de transmitirem uma mensagem final. Sabe-se, no entanto, que ambos contêm cenas distintas mostradas apenas num único plano/cenário. Com a evolução da técnica, a montagem cinematográfica consegue interligar vários planos criando cortes, intercalando ações, interrompendo as imagens, delineando e editando as imagens de modo a tornar a projeção mais real.

A montagem é caracterizada pela seleção, aglomeração e junção dos planos filmados que serão justapostos com elementos uniformes ou distintos na organização da continuidade e, por fim, pela fixação da duração de cenas. Jaques Aumont, teórico de cinema francês, acrescenta nesta afirmação os componentes sonoros.

Zach Staenberg, editor cinematográfico norte-americano, considera que:

*“O que faz um filme ser um filme é a edição”*⁹. (Zach Staenberg)

O filme e a sua montagem já nascem enquanto o argumentista está a escrever o guião e a delinear cada cena. A montagem desenvolve-se enquanto o realizador delimita o início e fim de cada cena e concretiza-se assim que o editor monta cada cena para executar a montagem final, requerendo assim uma cooperação entre o argumentista, o realizador e o editor.

O cineasta soviético Lev Kuleshov, declara que o momento produtivo do cinema não se encontra na escrita do guião, na realização ou na filmagem das cenas, mas sim na sua organização, isto é, na montagem.

⁹ www.eca.usp.br/pjbr/arquivos/resenhas14a.htm

A montagem tem como principal objetivo transmitir uma mensagem do filme aos espectadores.

“A montagem não é apenas um método para juntar as cenas ou os planos separados, e sim um método que controla a ‘direção psicológica’ do espectador”¹⁰. (PUDOVKIN: 1991, 63).

“Deve-se aprender e entender que a montagem significa, de fato, a direção deliberada e compulsória dos pensamentos e associações do espectador”¹¹. (PUDOVKIN: 1991, 62).

A montagem é o mecanismo que institui toda a linguagem fílmica desde os cortes consequentes que são efectuados a partir da primeira cópia da fita à qual se dava o nome de “copião”. Atualmente, a montagem é primordial para o cinema, tanto na teoria (guião), como na prática (edição).

Segundo Jaques Aumont, a montagem contém seis funções:

- 1) Função Narrativa: Para que o espectador entenda a mensagem que se pretende transmitir, é usada esta função para unir elementos da ação e instituir relações causais e temporais;
- 2) Função Expressiva: Para que o espectador retenha uma ideia estética do filme, é produzido um efeito de unir duas imagens para que transmita a sensação do movimento;
- 3) Função Produtiva: É necessária a junção de elementos e efeitos específicos para que estes sejam produzidos, uma vez que isoladamente não seria possível;
- 4) Função Sintática: Quando se estabelece uma ordem linear na montagem, esta ordem auxilia a conexão da linguagem através da disjunção, pontuação, demarcação e alternância.
- 5) Função Semântica: Esta função tem como objetivo cumprir e produzir sentidos na junção do tempo e do espaço para criar relações de causa e efeito.

¹⁰ Pudovkin, Vsevolod Illiaronovich, *Métodos do Tratamento do Material (Montagem Estrutural)*, p. 63.

¹¹ Pudovkin, Vsevolod Illiaronovich, *Métodos do Tratamento do Material (Montagem Estrutural)*, p. 62.

- 6) Função Rítmica: É imprescindível inserir sons nas respectivas imagens, não só no sentido de cada ritmo mas também para dar o efeito da continuidade da montagem.

Pode-se considerar que a existência da montagem é tão antiga como a do cinema, visto os próprios pais do cinema, os irmãos Lumière, terem usado a técnica de rebobinagem para conseguir enganar os espetadores. Os realizador têm vindo a utilizar inúmeras técnicas conforme o desenvolvimento das tecnologias que contribuíram para uma grande progressão da técnica da montagem.

Um bom editor deve ser obrigatoriamente um bom apreciador de cinema com competências para deter uma grande capacidade de observar e ter a percepção de não encontrar efeitos de corte e efeitos de montagem. No entanto, para bons apreciadores de cinema, sabe-se que também nas grandes realizações de filmes constam vários erros de montagem que passam despercebidos ao grande público.

2.2.1. Georges Méliès: Pioneiro da Montagem Cinematográfica

Georges Méliès foi um cineasta e ilusionista francês pioneiro na utilização de desenhos de produção e *storyboards* para projetar os seus filmes. Considerado como o “pai dos efeitos especiais”, Méliès realizou mais de quinhentos filmes e foi o detentor do primeiro estúdio cinematográfico na Europa: *Star Films*.

O cineasta deu os seus primeiros passos no mundo dos efeitos especiais enquanto filmava o quotidiano de Paris e por momentos pausou a sua câmara. Quando retornou às filmagens reparou que a ação da filmagem estava completamente diferente, dando-lhe a ideia de criar ilusão nos seus filmes. Ele nomeou esta técnica de “*stop-action*”.

O seu estúdio *Star Films* continha equipamentos com funcionalidades de gravação muito desenvolvidos para a época em questão, tendo contribuído para o seu reconhecimento mundial. Naquele tempo, Méliès criou

uma linguagem cinematográfica muito avançada, nomeadamente uma combinação de teatro com tecnologia à qual acrescentou a sua técnica de efeitos especiais, característica que o distinguia. Vários processos de montagem conhecidos atualmente nasceram no seu estúdio, sendo eles: o corte, a paragem da câmara, o *stop-motion*, a sobreposição de imagens, o *fade in* e o *fade out*, a manipulação gráfica da imagem e a ilusão. Todos estes processos de montagem levaram a que Méliès fosse o impulsor do espetáculo cinematográfico, tendo como instância dessa afirmação o seu filme “*Le Voyage dans la Lune*¹²” de 1902, inspirado na obra “*Da Terra à Lua*” de Jules Verne, em que utilizou técnicas de dupla exposição tornando-se no precursor da ficção científica cinematográfica.

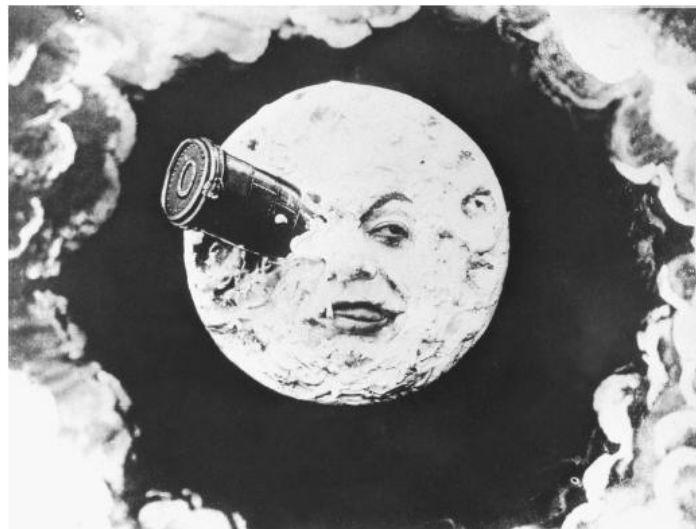


Figura 7: *Le Voyage dans la Lune*, Georges Méliès, 1902

Méliès fez parte do público que assistiu pela primeira vez à projeção de “*Sortie de l’Usine à Lyon*” dos irmãos Lumière, onde reconheceu que as suas técnicas possuíam mais potencial comparadas com as técnicas no filme a que tinha assistido. Sendo apenas um ilusionista, a sua grande imaginação foi além das simples filmagens onde detinha a perfeita noção de que além do registo da imagem em tempo real poderia, através de diversas montagens, truques e ideias, criar uma nova forma de arte para inseri-la no cinema e mostrar um mundo fantástico aos espetadores.

¹² <http://www.youtube.com/watch?v=1eVtv1YyzOU>

É certo que Méliès não inventou a montagem mas demonstrou o que se poderia fazer com a mesma através das suas ideias, uma vez que afirmou que a montagem não é essencial para a construção da narrativa mas sim para a produção de efeitos de surpresa nos espetadores.

De reparar que graças às suas técnicas de truques e de ilusão, chega-se à conclusão de que a prática da edição no cinema começou muito cedo e continua a inspirar os realizadores contemporâneos e futuros. Foi deste modo que a história deste grande cineasta, precursor da montagem e dos efeitos especiais, inspirou o realizador Martin Scorsese a realizar o filme *“A Invenção de Hugo”* em 2011.

2.3. Sintaxes da (Des)Continuidade

As Sintaxes de (Des)Continuidade apontam para a mescla de materiais que compõem a arte, uma vez que a obra de arte é um todo, ou seja, é uma índole de conexão entre literatura, cinema ou música. Estas compõem uma obra que se faz com uma montagem heterogénea, ou seja, descontínua para incluir linguagens distintas. Na obra de Gilles Deleuze *“Imagem-Movimento”*, o autor destaca os realizadores que procuravam passar a ideia de que os planos eram sequenciados com uma sensação natural de movimento. Oferece-nos como instância um diálogo entre duas pessoas usado em dois planos distintos, num enquadramento para cada ator em que o realizador poderia registar o discurso de cada ator em dias diferentes e posteriormente restabelecer o fluxo desse diálogo ao sobrepor os planos de modo sequencial para aparentar ser um fluxo natural ou mesmo verosímil.

É notório que na montagem utilizam-se diversas técnicas e implementam-se vários materiais respetivos da arte para a construção do filme. No entanto, a ordem dos planos é irrelevante já que a montagem irá decidir o seu juízo final. Por exemplo, construir um filme totalmente linear e sem cortes é quase impossível, logo usa-se a técnica do corte para dar a

continuidade de outro plano. Finalmente, trabalham nas técnicas da montagem que se pretendem para desenvolver o produto final.

Numa primeira parte, os planos são sequenciados através de continuidades alusivas através de *raccords*¹³ insignificantes de movimentos de câmara mas, por outro lado, a interrupção da filmagem é por vezes obrigatória para a junção de dois planos diferentes. Assim, pode-se criar uma nova linguagem lógica entre as imagens registadas embora a continuidade se restabeleça a posteriori para demonstrar nitidamente que o todo não está descontinuo.

Suponha-se que o realizador quer demonstrar ao espetador que o protagonista de um filme está a observar uma pistola, porém dá um especial enfâse ao olhar do mesmo e insere uma música para criar um impacto do momento. A este tipo de técnica dá-se o nome de *raccord* de movimento. O espetador não percebe da existência de dois planos distintos: um deles para o protagonista e outro para a pistola. Aqui, o realizador faz a junção dos mesmos para transmitir essa mensagem ao espetador. Com este exemplo, Francis Vanoye reforça que:

*“O espetador esquece o caráter fundamentalmente descontinuo do signifiante filmico constituído de imagens coladas umas às outras”*¹⁴.
(VANOYE: 1994, p.26).



Figura 8: Exemplo de *Raccord* de movimento

O plano do filme é homogéneo, isto é, uma unidade de movimento que com a diversidade dos cortes, efeitos e montagens, não contesta a sua

¹³ Técnica que serve para designar os efeitos visuais, sonoros ou de linguagem cinematográfica utilizados para garantir a coerência entre dois planos, para que a continuidade da narrativa possa ser assegurada através destas ligações para a passagem de um plano para outro.

¹⁴ Vanoye, F. e Goliot-Lété, A.: *Ensaio sobre a análise Fílmica*, p.26.

homogeneidade/continuidade. Por outras palavras, está-se perante a continuidade por meio da descontinuidade.

“Por um lado, o todo cinematográfico seria um único e mesmo plano sequência analítico, ilimitado por direito, e teoricamente contínuo; por outro, as partes do filme seriam de fato planos descontínuos, dispersos, disseminados, sem ligação imputável. É preciso, portanto, que o todo renuncie a sua idealidade e se torne o todo sintético do filme que se realiza na montagem das partes; e, inversamente, que as partes se selecionem, se coordenem, entrem em raccords e ligações que reconstituem pela montagem o plano-sequência virtual ou o todo analítico do cinema”¹⁵.
(PASOLINI: 1989, p. 197-212).

2.3.1. Efeito Kuleshov: Manipulação de Imagem e Reconstrução da Narrativa

Na década de 1920 o cinema moveu as pessoas de tal forma que moveu os cineastas. O cineasta russo Lev Kuleshov inspirou célebres autores e concebeu o famoso *Efeito Kuleshov*¹⁶ que foi o primeiro a separar os efeitos da justaposição, ou seja, a criação da montagem em que o cineasta descobriu que estas justaposições transmitiam um significado ao público pelo modo como este reagia durante as aparições das mesmas.

Nesta experiência, o cineasta filmou durante alguns segundos o ator Ivan Mozzhukin e usou a mesma filmagem três vezes com três imagens distintas e intercalou as filmagens da seguinte forma:

- 1) Um prato de sopa;
- 2) Uma mulher deitada num sofá;
- 3) Uma criança morta num caixão.

O público concluiu que na primeira filmagem o ator parecia faminto, na segunda aparentava estar luxurioso e na última mostrava um aspeto triste,

¹⁵ Pasolini, *L'Expérience Hérétique: Langue et Cinéma*, p. 197-212.

¹⁶ http://www.youtube.com/watch?v=_gGl3LJ7vHc

refletindo assim que o ator aparecia por três vezes com diferentes emoções faciais expostas conforme as situações mostradas.

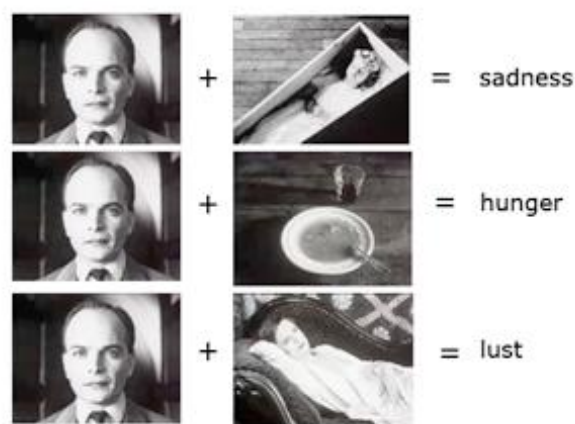


Figura 9: Efeito Kuleshov, Lev Kuleshov, 1920-1930

Na realidade, as filmagens intercaladas do ator são as mesmas em que ele aparece sem expressão. No entanto, o público considerou que o mesmo muda a sua expressão consonante a aparência de cada imagem, associando vários sentimentos às suas feições faciais. O objetivo deste efeito ou desta montagem é preencher os “espaços em branco”, ou seja, fazer uma justaposição. O espectador constrói, ou ainda, reconstrói uma narrativa sobre o que observa, uma vez que os cortes das imagens foram implementados para induzir esse efeito. O espectador observa as imagens sem estar à espera daquilo que irá assistir de seguida e é através das mesmas que lhe são apresentadas que o mesmo vai reconstruir uma narrativa coerente. A opinião do público foi unânime ao atribuir ao ator os sentimentos de fome, dor e desejo e portanto reconstruíram uma narrativa através de imagens que não detêm qualquer significado complementar.

Lev Kuleshov foi o primeiro teorista estético do cinema. Na introdução do seu primeiro livro “*Art of the Cinema*” publicado em 1929, um grupo de cineastas escreveu-lhe o seguinte tributo:

“*Nós criamos os filmes – Kuleshov criou a cinematografia*”¹⁷. (KULESHOV: 1975, p. 41).

¹⁷ Kuleshov, Lev Vladimirovich, *Kuleshov on Film*, p. 41.

Estes cineastas afirmam que não tinham bases cinematográficas, contudo, com o desenvolvimento do processo *Kuleshov* passaram a ter contacto com o cinema e começaram a ter uma direção mais clara e objetiva. É neste sentido que consideraram Lev Kuleshov como o pioneiro da montagem cinematográfica.

É notório o destaque que se dá a Kuleshov, porém, há que salientar que este efeito de montagem nasceu na década de 1920 e que Georges Méliès já tinha realizado vários filmes com efeitos de montagem no início do século XX.

2.3.2. Eisenstein ou a Estética do Montagismo

Sergei Eisenstein foi um cineasta russo que esteve na vanguarda da metodização da técnica e da teoria da montagem. Foi o primeiro cineasta a investigar a transferência da denominada “corrente da consciência” e do monólogo interior para o universo semântico do cinema. Este mecanismo da “corrente da consciência” baseia-se no seu estudo sobre a inter-relação entre novas metodologias literárias e a representação de procedimentos mentais.

O cineasta teve como principais influências não só o cinema mas igualmente o teatro, visto o seu principal objetivo ser o de despertar emoções no espetador. Uma vez que o teatro era representado ao vivo e sem montagem, foi nesse sentido que Eisenstein tencionou conceder à montagem uma psicologia experimental interligada com o psiquismo humano.

O cinema e a sua forte vertente da montagem manipulativa conseguiu controlar as reações dos espetadores através dos estímulos e condicionamentos nervosos. Foi graças aos estudos teóricos sobre a montagem que o cineasta conseguiu corretamente despertar diversas reações nos espetadores tais como emoções de alegria, de fúria, de revolta ou de medo.

Eisenstein definiu as suas teorias da montagem como:

- 1) **Montagem Métrica:** Designa-se pelo fundamento do comprimento dos fragmentos de montagem e na simetria entre os diversos comprimentos de fragmentos consecutivos como um acompanhamento de mecanismo musical, ou seja, a métrica. Esta consegue criar uma certa tensão na precipitação dos fragmentos do filme e do que era anteriormente filmado num único fragmento, como por exemplo, o registo prolongado de um ator a chegar de carro a uma cidade, Eisenstein registava este processo em vários planos e em vários fragmentos, criando um certo acompanhamento visual do espetador em cada tipo de ação. Esta montagem cria a projeção de uma sucessão de imagens que contam aquilo que era contado num único fragmento. Como instância deste método, Eisenstein aponta o filme *“O Fim de São Petersburgo”*¹⁸ de 1927 realizado por Vsevolod Pudovkin.
- 2) **Montagem Rítmica:** Define-se como uma montagem que dá importância ao movimento no interior de cada fragmento em que existem dois tipos de movimento: o corte da montagem e o real no interior dos planos. Como instância destes dois tipos de movimento refira-se a cena da escadaria de Odessa no filme de Eisenstein *“O Encarouçado Potemkin”*¹⁹ de 1925 em que o cineasta optou pela desordem no ritmo com os sucessivos cortes métricos de montagem e o ritmo nos passos dos soldados que andam pela escadaria.
- 3) **Montagem Tonal:** É considerada a mais confusa dos tipos de montagem. Eisenstein refere que:

*“O movimento é percebido num sentido mais lato. O conteúdo de movimento abarca todos os efeitos de fragmento da montagem. Aí a montagem baseia-se no som emocional característico de cada fragmento - do seu dominante. O tom geral do fragmento”*²⁰. (EISENSTEIN: 1974, p. 43).

¹⁸ <http://www.youtube.com/watch?v=-lNa-mvb9lIM>

¹⁹ <http://www.youtube.com/watch?v=3i9FkLOac9s>

²⁰ Eisenstein, Sergei, *Da Revolução à Arte*, p. 43.

Neste âmbito o cineasta quer dar principal relevo às emoções através do “som emocional”, tendo como exemplo a cena da escadaria de Odessa em *O Encarouçado Potemkin* em que se ouvem os passos acelerados dos soldados e o respetivo barulho que alastra conforme passam. Neste tipo de montagem, as vibrações luminosas dos planos também são importantes. Destacam-se igualmente no filme as componentes rítmicas da montagem, entre elas a suave agitação das águas, o movimento dos barcos, o vapor em reduzida ascensão, as gaivotas que voam sossegadas.

- 4) **Montagem Harmónica:** Caracteriza-se pela sua relação direta com a Montagem Tonal, uma vez que Eisenstein utiliza ambas numa mesma cena. O cineasta consegue juntar o conflito das ações com diversos sons. Este, depois das filmagens das cenas, escreve em papel o ritmo adequado sejam elas altas, baixas, aceleradas ou lentas, que serão posteriormente executadas pelos músicos para integrá-las perfeitamente em cada cena.
- 5) **Montagem Intelectual:** Remete para a composição que Eisenstein quis realizar, juntando sons harmónicos com efeitos intelectuais paralelos para que o espetador decifre intelectualmente as imagens que lhe são apresentadas. O realizador aponta como exemplo o seu filme “*October*”²¹ de 1927 em que apresenta incessantemente imagens históricas, iniciando pelo cristianismo e terminado nos primitivos. Portanto, só quem era detentor de alguma cultura literária e cinematográfica conseguiu compreender a principal mensagem do filme. Pelo contrário, muitos espetadores que assistiram ao filme não conseguiram descodificar completamente a mensagem do filme, uma vez que o filme era mudo.
- 6) **Montagem Vertical:** Eisenstein quis realizar a junção de imagens visuais com efeitos sonoros sejam eles expressões faciais, estados emotivos ou perigos. Começou por incluir esta montagem no seu filme “*Alexander Nevsky*”²² de 1938 onde a história musical de Serguei Prokofiev se junta à história visual-verbal.

²¹ <http://www.youtube.com/watch?v=k62eaN9-TLY>

²² <http://www.youtube.com/watch?v=tPT6sjgPGHk&feature=watch-now-button&wide=1>

Dentro do campo da estética, Eisenstein escreveu o livro “*Lef*” onde designa uma lógica teórica sobre todas as suas técnicas que foram desenvolvidas nos seus filmes.

O teórico cinematográfico Peter Wollen concorda com as suas teorias ao afirmar que:

“A linguagem quotidiana pediu emprestado à indústria um vocábulo que denota o conjunto da maquinaria, tubagem, ferramentas mecânicas. Que as unidades de impressão combinadas num todo se exprimam por um termo dual, meio industrial e meio musical. Assim foi fundido o termo montagem de atrações”²³. (WOLLEN: 1984, p. 38)

Estas teorias contribuíram para uma grande cooperação no processo científico no que refere às técnicas cinematográficas dos realizadores que criaram mais tarde os seus filmes, dando principal ênfase à importância da música e da indústria, uma junção artística do seu tempo: a estética da beleza visual e sonora.

2.3.3. As Imagens-sem-Órgãos (Deleuze)

De acordo com Gilles Deleuze, na obra de arte não há um narrador que comande o espetador, uma vez que a obra de arte vai para o seu lado, ou seja, o espetador é que a comanda. Este, por sua vez, é que constrói a sua linha de fuga em que a sua cabeça é o autor dessa linha de fuga.

Diga-se que, quando estamos diante do grande ecrã, o realizador constrói os seus filmes com uma mensagem para que todos os espetadores possam segui-la, porém não comanda, nem obriga o espetador a interpretar a mesma mensagem que ele pretende transmitir. O espetador é que produz a sua linha de fuga, criando e interpretando à sua maneira tudo aquilo a que acabou de assistir. Como refere Gilles Deleuze e Félix Guattari:

²³ Wollen, Peter, *Signos e Significação no Cinema*, p. 38.

“[...] devemos inventar nossas linhas de fuga se somos capazes disso [...]”²⁴.
(DELEUZE e GUATTARI: 1992, p.76).

Cada espectador interpreta e cria a sua linha de fuga independentemente de outro espectador determinar um sistema de coordenadas diferente. É o mesmo que sucede em *CinémArt*: as sequências dos filmes apresentados foram montadas para que os espectadores criem as suas próprias linhas de fuga.

Existe, portanto, uma relação de afetividade entre o espectador e a imagem na medida em que o receptor descodifica a mensagem conforme aquilo que interpreta. A câmara lenta, a aceleração, a fragmentação e a montagem são mecanismos que estão ao serviço da sua interação.

O olho humano desempenha o papel de principal receptor, isto é, define-se como o órgão de recepção que assiste às imagens e as conduz para uma só: a imagem privilegiada. É de conhecimento que o cinema não consiste apenas na câmara mas sim na montagem construída sob o ponto de vista do olho humano, sendo este o principal receptor, uma vez que a cabeça é o principal autor de todo este processo. É nessa instância que se confirma que a imagem não tem órgãos visto ela ganhar vida quando o espectador assim pretender.

2.3.4. A Transparência Discursiva de Hollywood

Como já foi referido, a sétima arte foi um acontecimento preponderante que moveu todo o mundo. O espectador quando se deslocava ao cinema “projetava-se” imaginariamente para dentro da narrativa, envolvendo-se emocionalmente com a história e os atores, assistindo às imagens que lhe eram apresentadas conforme a realidade: uma linguagem transparente. A montagem era igualmente transparente pois dava a entender que tudo aquilo a que o espectador assistia era uma ilusão ausente da montagem. Deste modo, o *raccord* constitui uma técnica essencial para

²⁴ Deleuze, Gilles e Guattari, Félix, *Mil Platôs: Capitalismo e Esquizofrenia*, Vol. 3, p. 76.

tornar a montagem transparente, colocando o espectador perante a ambiguidade que caracteriza o real.

Em primeiro lugar, as técnicas da transparência empregam a realidade do acontecimento e evitam a representação imaginária, auxiliando o espectador na sua interpretação. A esta declaração André Bazin reforça que:

“Basta, para que a narrativa reencontre a realidade que um só dos seus planos convenientemente escolhido, reúna os elementos antes dispersos pela montagem”²⁵. (BAZIN: 1992, p.69).

Os filmes de Hollywood mais conhecidos como *mainstream* adotaram esta técnica do paradigma da “montagem invisível” ou “montagem transparente”.

A fragmentação e a combinação dos planos são gerados com o propósito de produzir efeitos de sentido literário. A propósito desta matéria, Roberto Schiavone compara a montagem à narração literária:

“[...] desde sempre pertenceram à escrita e à linguagem literária”²⁶. (SCHIAVONE: 2003, p. 68).

A transparência da montagem justifica-se através do vínculo de estruturas narrativas e de veracidade dramática. Ambas fundamentam-se na competência de evocar uma estrutura literária que se encontra subentendida sobre a forma de cânone, colaborando para o reajuste da própria eficiência da narrativa do filme. Pierre Bourdieu explica esta dinâmica:

“[...] uma espécie de ato elocutório de conhecimento, isto é, a imposição de um sentido arbitrário (patente no trabalho de montagem) que só funciona na condição de se fundamentar na cumplicidade daqueles que são alvo desse mesmo ato de imposição e o sancionam literariamente como legítimo, isto é, como verosímil. É um ato de conhecimento de cariz mais ou menos arbitrário (montagem cinematográfica) que se fundamenta num “reconhecimento” (na atualização de estruturas literárias familiares e consensuais)”²⁷. (BOURDIEU: 1989, p. 7-16; 107-132).

²⁵ Bazin, André, *Qu'est-ce que le Cinéma?*, p. 69.

²⁶ Schiavone, Roberto, *Montar um Filme*, p. 68.

²⁷ Bourdieu, Pierre, *O Poder Simbólico*, p. 7-16; 107-132.

O cinema clássico remonta para uma determinada época (dos anos 1920 ao final dos anos 1950), para um modo de produção (Hollywood), para uma estratégia retórica (transparência e eficiência da narrativa) e para um estilo (montagem em continuidade, centralidade figurativa do plano, convenções de espaço e ponto de vista e articulação paralela de diferentes ações). Estes elementos entrelaçados compõem uma norma estética e uma ideologia que graças ao desenvolvimento particular da indústria de filmes norte-americana difundiram-se por todo o mundo ocidental.

A narrativa do cinema clássico eleva-se através de um sistema eficaz de representação que mediante um procedimento de corte, propaga o mecanismo de identificação e recorre a um procedimento de interpretação dos atores e cenários, selecionando histórias referentes a géneros narrativos de leitura fácil e de grande popularidade. Ademais, busca ocultar a sua presença por meio de uma construção discursiva e na simplicidade da transparência faculta ao espetador a ilusão de ser testemunha privilegiado das evidências representadas.

2.3.5. A Não-Montagem (André Bazin)

André Bazin sempre defendeu que a montagem cinematográfica era desnecessária e um exagero que apresentava imagens a mais e realidade a menos. Sabe-se que um dos fundamentos mais indispensáveis da montagem é o corte, de modo a evitar que se transmita continuamente o mesmo plano sequência e conduza à monotonia. Contudo, para Bazin um filme sem cortes e limitado apenas ao plano-sequência levaria os espetadores a não assistirem somente ao cinema mas sim à realidade do cinema.

O teórico defende a deferência da realidade no cinema para que os espetadores possam ter uma visão da realidade sem cortes e sem montagens. É necessário que o cinema dê a conhecer aos espetadores a beleza da realidade, a natureza e a natureza humana no mundo fílmico. Bazin aponta para uma rejeição da montagem, visto esta favorecer a representação imaginária e ser contrária à natureza do cinema. O teórico

recomenda que a filmagem deve respeitar a duração real e contínua dos factos, apoiando assim o plano-sequência.

Bazin divide a montagem em duas categorias:

- 1) A montagem vinculada ao cinema mudo em que as imagens se encontram organizadas de acordo com um princípio moderadamente abstracto do argumento, do drama ou da forma;
- 2) A montagem vinculada ao cinema sonoro em que determinados factos são repartidos em fragmentos, tratando-se assim de uma montagem psicológica.

Declara igualmente que a montagem psicológica serve exclusivamente para antecipar os ritmos naturais da atenção e percepção dos espetadores. Assim sendo, a montagem deve ser interdita, uma vez que destrói a ambiguidade que caracteriza o real:

“[...] as ficções só adquirem sentido ou só têm valor pela realidade integrada no imaginário”²⁸. (BAZIN: 1992, p.70).

O autor continua firme na sua teoria, inclusivamente com o avanço das tecnologias, observando que as montagens que se estruturam com base nas tecnologias devem ser igualmente banidas. O teórico opõe a estes tipos de montagem: as técnicas de transparência, a profundidade de campo e o plano-sequência, visto estas tornarem possível o desenvolvimento de determinada ação num grande período de tempo. Aconselha o realizador a registar o seu filme através de um único enquadramento (*mise-en-scène*), pois assim conseguirá construir todo o seu esquema de relações dramáticas nesse mesmo contexto e a não optar por fazê-lo em enquadramentos distintos. Bazin prefere evidentemente este tipo de construção ao invés das soluções tradicionais de montagem por três motivos fundamentais:

²⁸ Bazin, André, *Qu'est-ce que le Cinéma?*, p. 70.

- 1) Pela sua natureza realista;
- 2) A veracidade de algumas circunstâncias obriga a que este tipo de tratamento seja mais realista;
- 3) Pelo enquadramento da forma psicológica do ser humano (ótica e visual) na medida em que este vai assimilando a realidade.

Para Bazin, a realidade tem de ser respeitada e não manipulada pois assim é levada a deter um espaço teórico, reconstruído, incerto e virtual. Com a montagem há uma desconstrução da realidade, adquirido desde um tempo abstrato a um espaço indiferenciado, buscando criar uma continuidade mental à custa de uma descontinuidade perceptiva. É necessário manter o plano-sequência e a profundidade do campo, de modo a respeitar a unidade espacial e temporal do representado, colocando o espetador perante a ambiguidade que caracteriza o real:

“Quando o essencial de um acontecimento está dependente da presença simultânea de dois ou vários fatores da ação, a montagem é interdita”²⁹.
(BAZIN: 1992, p. 67).

Assim sendo, estas teorias irão impedir que o “maior inimigo” do cinema progrida, considerado por Bazin como um “summum malum”, ou seja, uma representação imaginária. A montagem só veio influenciar a relação do espetador com a imagem, uma vez que compromete o espetador a tomar uma atitude e permite dar lugar à profundidade de campo :

“[...] exprimir tudo sem dividir o mundo, de revelar o sentido oculto dos seres e das coisas sem lhes quebrar a unidade natural”³⁰. (BAZIN: 1992, p. 88).

²⁹ Bazin, André, *Qu'est-ce que le Cinéma?*, p. 67.

³⁰ Bazin, André, *Qu'est-ce que le Cinéma?*, p. 88.

3. Políticas do Estético (Jacques Rancière)

Através da visão e do estudo que Jacques Rancière realizou sobre o cinema, concluiu que subsistem políticas do estético nas quais o artista ou mesmo o realizador detêm um papel basilar no que consiste na criação e aglomeração de várias estéticas (detentoras de inúmeros conteúdos) para introduzi-las numa só: a obra de arte finalizada, ou seja, o filme.

Na sua obra *“O Espectador Emancipado”* mostra claramente este exemplo retirado do livro *“Madame Bovary”* de Gustave Flaubert:

“Cada um dos momentos apaixonados que pontuam “Madame Bovary” é, com efeito, marcado por um quadro, uma pequena cena visual: uma gota de neve derretida que cai sobre o chapéu-de-chuva de Emma, um inseto em cima da folha de nenúfar, gotas de água ao sol, a nuvem de poeira levantada por uma diligência. São estes quadros, estas impressões fugidias passivas, que desencadeiam os acontecimentos no plano do amor. É como se a pintura viesse tomar o lugar do encadeamento narrativo do texto”³¹.
(RANCIÈRE: 2010, p.179).

É neste sentido que Rancière esclarece que na literatura, o escritor tem o cuidado de elaborar uma “narrativa estética”, de modo a que o leitor possa criar e imaginar um cenário visual destes acontecimentos para recriar no fim o sentimento de amor.

A sétima arte tem vindo a substituir a narrativa descritiva como já foi referido com o exemplo da passagem de *“Madame Bovary”* com cenários visuais. Para que o cinema possa produzir efeitos para aliciar os espetadores, é necessário que o realizador crie cenários estéticos juntamente com vários conteúdos quer sejam visuais (fotografia, pintura, escultura, arquitetura ou efeitos visuais) ou sonoros (banda sonora).

Os espetadores, os leitores e os ouvintes apreciam o que é belo dentro do campo eleito e o cinema não é exceção. Neste âmbito, o artista deve criar uma política estética, ou seja, recriar diversas formas estéticas de modo a poder introduzir diversas formas de arte para que despertem emoções e sensações de prazer.

³¹ Rancière, Jacques, *O Espectador Emancipado*, p. 179.

3.1. O Regime Estético das Artes

Seguindo as políticas do estético no cinema, é de conhecimento a existência de um regime estético das artes no qual o primeiro se insere. O surgimento do cinema deu vida a uma nova arte (a sétima arte) que se tornou numa das mais privilegiadas, uma vez que pode conter várias artes a ela unida. Veja-se o exemplo das artes plásticas separadas do cinema. Estas não podem ser alteradas pois já existem enquanto que no cinema o autor pode alterar e editar o filme continuamente.

A pintura veio fortalecer a literatura na medida em que a última criou uma nova relação com a palavra no livro, produzindo um fortalecimento de dupla imagem quando o leitor se confronta com este.

Com o cinema, o artista pode aglomerar diversas artes que poderão ser visíveis em quase todos os filmes, uma vez que a imagem é fundamental para a divulgação dessas artes. Fala-se portanto da representação, da música, da pintura ou da arquitetura.

A imagem tem um grande poder não só para os espetadores mas igualmente para o realizador que a pode transformar ou manipular através de uma outra arte: a arte digital. Esta última é capaz de metamorfosear completamente um filme, podendo aproximar o espetador do mundo real ou conduzindo-o a um mundo de fantasia e de ficção: fala-se claramente dos efeitos especiais. Através dos mesmos, o realizador manipula a realidade de forma a criar um mundo imaginário para os espetadores:

*“[...] já não existe realidade mas unicamente imagens [...]”*³². (RANCIÈRE: 2011, p. 7).

O realizador ou o artista faz uma aglomeração de diversas artes para inseri-las na imagem e apresentá-la ao grande público.

Pode-se considerar igualmente a existência de uma arte abstrata onde as formas visíveis são apenas signos da ideia invisível do seu autor que conduzem à monotonia. O realizador ou o artista quer ir mais além com a intenção de surpreender os espetadores, mas tem de ter o cuidado de

³² Rancière, Jacques, *O Destino das Imagens*, p. 7.

elaborar uma narrativa explícita. É desta forma que ao juntar e ao organizar estas diversas artes numa só, o autor terá de ter em conta o que quer transmitir ao público pois não chega a ideia de surpreender, mas sim de construir uma narrativa visualmente apelativa e que possa ser compreendida pelo público.

3.1.1. O Visível e o Dizível

O visível e o dizível detêm uma ligação com a literatura, visto que o público leitor idealiza imagens na sua própria mente durante a sua leitura. Por esse meio, muitos pintores buscaram inspiração para as suas obras de arte. O que se lia e dizia na história (o dizível) tornava-se igualmente numa bela pintura (o visível), criando desta forma uma dupla potência nas artes.

No cinema, a dupla do visível e dizível encontram-se interligadas uma à outra, dado não existirem uma sem a outra: veja-se num filme em que a narrativa é substituída simplesmente pela visualização das imagens. Cabe ao espetador fazer a descodificação dos significados dos textos que deste modo se tornaram visuais.

As imagens transmitem uma história apoiadas por texto ou diálogos dos personagens com o simples poder de estes serem descodificados por meio de uma simples aparição no ecrã, ou seja, de serem visíveis. O autor transforma a frase em imagem, tornando-a numa apresentação visualmente forte, ou seja, num “texto sem texto”:

*“[...] texto morto em imagem viva[...]”*³³. (RANCIÈRE: 2011, p. 70).

Com a evolução do cinema o narrador discursivo foi substituído pela imagem e é por este meio que Rancière esclarece que:

*“A frase-imagem simbolista devorou a frase-imagem dialética”*³⁴.
(RANCIÈRE: 2011, p. 87).

³³ Rancière, Jacques, *O Destino das Imagens*, p. 70.

Foi graças à evolução das novas tecnologias que a imagem evoluiu progressivamente com o uso da montagem e dos efeitos especiais. O cinema é de facto uma escrita em imagens onde o texto descritivo é na sua maioria das vezes substituído.

Na literatura, as palavras transformam-se em palavras visíveis, isto é, em cenários imaginários para os leitores:

“Há o visível que não faz a imagem, há imagens que são todas em palavras”³⁵. (RANCIÈRE: 2005, p. 15).

Atualmente verifica-se que o dizível (texto ou narrativa) é substituído pelo visível através da sua imagem-ação que preserva apenas os diálogos dos seus atores.

3.1.2. A Grande Parataxe

No passado, a parataxe obedecia a uma regra essencial, isto é, a uma linha de coordenação desde o princípio do filme até ao seu fim. Esta linha detinha como principal função a de juntar todas as imagens e textos que seguissem a história para serem transmitidos ao público. Atualmente, a parataxe já não obedece às regras, uma vez que através das montagens podem realizar-se junções de ações e criar novas histórias, assim como sucedeu com *Cinémart*.

Na reconstrução de uma nova parataxe podem-se recriar outras histórias através da fragmentação, do intervalo, do corte, da colagem ou da montagem. Anteriormente, o artista seguia a sua linha da história através da filmagem e do texto para posteriormente entregá-la à linha de montagem para completar a linha da história que tinha sido criada pelo realizador e argumentista.

A criação da primeira montagem na obra *“Histoires du Cinéma”* de Jean-Luc Godard entre 1988 e 1998 confundiu a parataxe já existente em

³⁴ Rancière, Jacques, *O Destino das Imagens*, p. 87.

³⁵ Israel-Pelletier, Aimee, *Godard, Rohmer, and Ranciere's Phrase-Image*, p. 15.

outras histórias, nas quais se verificava uma junção para recriar outra parataxe. Godard ligou as imagens com textos e quando surgiram as imagens não discursivas, estas por si já diziam tudo.

O artista veio potencializar a estética da frase-imagem. A esta afirmação pode-se acrescentar a criação de uma nova arte, isto é, uma nova forma de se criar algo novo através do que já foi feito graças a estes tipos de montagem que possibilitam a criação de uma linha de fuga e a recriação de outra linha mediante uma nova ideia.

Tudo o que é arte é criado através de ideias retidas no pensamento e é por meio das mesmas que a parataxe vem fazer igualmente parte da arte, podendo ser “transfigurada” para o surgimento de uma nova ideia. A montagem permite então criar uma nova arte que se pode apelidar de “grande parataxe”, visto esta não ter limites e não obedecer a uma única linha de ideia, imagem, texto e linha de montagem.

4. Narrativa

A narrativa define-se pelo conto de uma história real ou fictícia em que a presença do narrador, da ação, do espaço, do tempo e do personagem é imprescindível. Compreende-se numa modalidade de redigir acontecimentos que sucederam num determinado lugar e tempo, envolvendo algumas personagens.

Com o surgimento do cinema, a narrativa constituiu um marco importante para o seu progresso, convertendo assim os filmes numa narrativa linear ou não-linear. Os filmes exigem que os espetadores estejam ligados à sua narrativa desde o princípio, meio e fim.

Desde sempre que o grande público participou no cinema, envolvendo-se emocionalmente com a narrativa. Com o progresso das tecnologias, este envolvimento tornou-se maior com a possibilidade dos espetadores poderem interagir fisicamente com os filmes, decidindo o seu percurso narrativo.

4.1. Definição e Conceito da Narrativa

Desde sempre que o homem tem descoberto nos contos não só um modo de poder compreender-se a si próprio como também de mostrar e compreender a sua relação com o mundo e, sobretudo, com as pessoas. A narrativa define-se como história narrada ao ser humano e como agente motivador da humanização do ser humano.

O conceito da narrativa começou por ser estudado pelos Formalistas Russos, que começaram por estudá-la de forma mais concisa e chegaram mesmo a fundar a Narratologia como teoria da narrativa, tendo o estruturalista russo Vladimir Popp dedicado toda a sua atenção ao texto, significado e estrutura.

A narrativa consiste em contar uma história composta por componentes fulcrais para que os acontecimentos se sucedam, uma vez que sem eles não existiria narrativa. No âmago da narrativa coexistem aqueles

que vivem as ocorrências (os personagens) em espaço e tempo traçados, juntamente com a componente que é o elemento essencial para que ela ocorra: o narrador.

A narrativa tem várias definições defendidos por vários autores. Jean-Michel Adam defende que a narrativa presume narrar uma história, tendo em conta que uma ocorrência deve ser narrada através de pelo menos duas proposições organizadas temporalmente, isto é, existem duas situações em que a primeira ocorrência e a segunda ocorrência são as mesmas narradas no mesmo eixo temporal. Louis-Claude Paquin define-a como o discurso em si que compõe um argumento no tempo e no espaço. Para Claude Bremond, o papel dos personagens e a função do texto são as características mais imprescindíveis da narrativa.

Concluindo, a narrativa requer o conto de acontecimentos num determinado espaço e tempo visto que para ser narrada necessita de um narrador (presente ou ausente) que lhe dê voz.

4.2. Narrativa Fílmica

A narrativa fílmica pressupõe a elaboração de uma nova linguagem cinematográfica inserindo-se desta forma no conceito de narrativa fílmica.

No início da era do cinema, o espetador conhecia somente o cinema mudo, tendo dificuldades em decifrar a mensagem ou examinar a linguagem do filme. Sobre este facto, o cineasta Jean Claude Carrière relata que durante a apresentação dos filmes nessa época, estava presente um “explicador” posicionado ao lado da tela que ia esclarecendo a história ao público conforme a sequência das cenas:

“De pé, com um longo bastão, o homem apontava os personagens na tela e explicava o que eles estavam fazendo”³⁶. (CARRIÈRE: 1995, p.13)

Este explicador detinha o papel de expor e clarificar os códigos da linguagem fílmica aos espetadores.

³⁶ Carrière, Jean Claude, *A Linguagem Secreta do Cinema*, p. 13.

As primeiras narrativas fílmicas começaram a surgir no final da década de 1890 e baseadas em acontecimentos verídicos como foi o caso da Guerra Hispano-Americana. Os realizadores criaram pequenas narrativas fundamentadas num cessar-fogo da guerra que estava a ocorrer na data, combinando-a com efeitos sonoros.

A técnica do corte veio facultar aos espetadores a decifragem da mensagem das narrativas fílmicas. Esta técnica consiste na interrupção entre uma cena e outra, ajudando o espetador a obter uma melhor compreensão da história, uma vez que o encadeamento ou a justaposição de imagens faz com que o espetador raciocine e conecte as suas ideias de um modo mais lógico, construindo assim uma narrativa. Carrière faculta como exemplo desta afirmação:

“Um homem, num quarto fechado se aproxima de uma janela e olha para fora. Outra imagem, tomada externa, sucede a primeira. Aparece a rua, onde vemos dois personagens – a mulher do homem e o amante dela [...] o rosto [em seguida] enraivecendo na espreita, desta vez perto da câmara [nova mudança, tamanho de figura do enquadramento, novo uso do espaço]. Interpretamos [hoje] corretamente e sem esforço, essas imagens justapostas, essa linguagem. [Em poucos anos] nem percebemos mais que essa conexão elementar é automática, reflexiva. Como uma espécie de sentido extra, essa capacidade já faz parte de nossa percepção”³⁷.
(CARRIÈRE: 1995, p.15).

Eisenstein veio demonstrar que a justaposição de duas sequências de filme, mesmo não estando relacionadas, orienta o espetador na medida em que lhe vai transmitindo ideias e sentidos de orientação para a continuação da construção da narrativa fílmica. Uma vez que a segunda mensagem surge intercalando a primeira, esta técnica auxilia-o a decifrar a mensagem seguinte, isto é, ajuda-o a prosseguir com a decifração e construção da mensagem da narrativa:

³⁷ Carrière, Jean Claude, *A Linguagem Secreta do Cinema*, p. 15.

“Dois fragmentos de filme de qualquer tipo, colocados juntos, inevitavelmente, criam um novo conceito, uma nova qualidade que surge da *justaposição*”³⁸. (EISENSTEIN: 2002, p. 14).

Para uma melhor e rápida decifração da mensagem da narrativa fílmica e com a utilização de técnicas mais avançadas, foram implementados no cinema mudo o som, as legendas, os gestos e expressões para uma melhor cognição do espetador. Mais tarde, o cinema falado veio facilitar uma melhor percepção por parte do espetador, facto que revolucionou o mundo cinematográfico, levando a um maior entusiasmo dos adeptos da sétima arte.

A partir da década de 1950, os realizadores começaram a inovar e a ousar nas montagens dos seus filmes, dificultando a percepção da mensagem narrativa fílmica. As narrativas intercaladas ou as narrativas em *flashback* podem ser consideradas como exemplos.

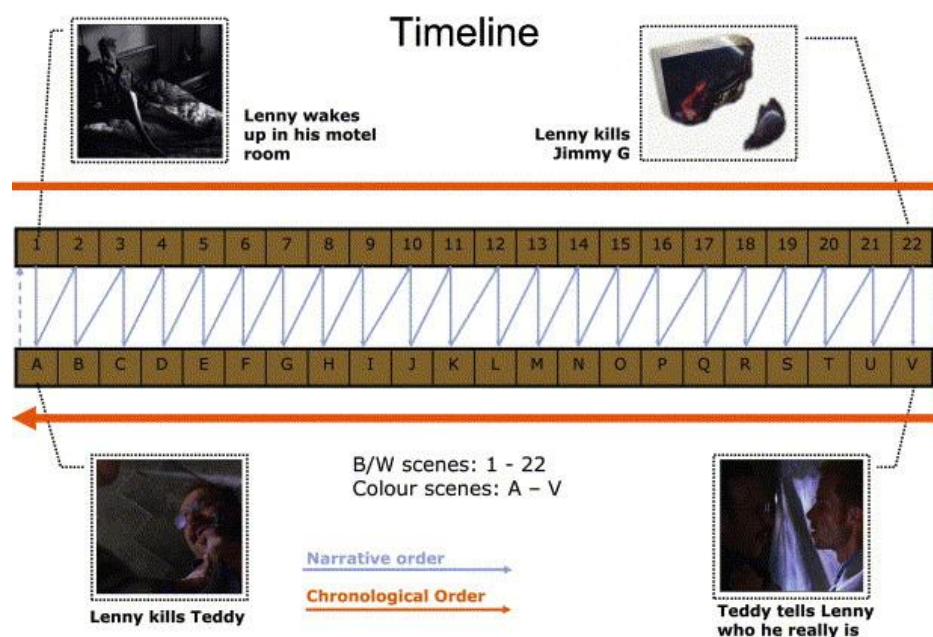


Figura 10: Narrativa em flashback: *Memento*, Christopher Nolan, 2000

A narrativa fílmica obteve uma maior importância com a técnica da montagem, nomeadamente em momentos distintos temporais da ação através da interrupção desta última, da repetição de momentos diferentes incluindo analepses, prolepses e elipses. Neste modo, o realizador usa estas técnicas de forma ousada para que o espetador possa estar mentalmente

³⁸ Eisenstein, Sergei, *A Forma do Filme*, p. 14.

ativo em toda a narrativa. Como instância do uso destas técnicas temos o exemplo do filme *“Rashomon”* de 1950 do realizador japonês Akira Kurosawa, em que o realizador decide contar a narrativa do filme em quatro versões distintas, jogando deste modo com a descontinuidade da história desmultiplicando-a, implicando o espetador a tomar um partido. Kurosawa utiliza a câmara fictícia para criar uma conexão direta entre o filme e o espetador, passando-lhe assim o papel de juiz de modo a poder fazer uma escolha de forma consciente conforme os relatos dos narradores e a tomar partido por uma das versões que está a ser narrada. Apesar das narrações serem contadas sequencialmente, a montagem da narrativa é paralela, deixando sempre o espetador em suspense até ao final da história. Pode-se denominar o realizador Akira Kurosawa como o precursor da narrativa interativa, visto ter implicado e envolvido os espetadores num compromisso interativo indispensável.

4.3. Narrativa Interativa

São poucos os teóricos que até atualmente nos tenham remetido para uma definição concisa sobre a narrativa interativa. Como já foi definido, o conceito de narrativa consta no meio de narrar uma história e a narrativa fílmica consiste na inserção da narrativa na cinematografia. Como se aplica então a interatividade?

Serge Bouchardon divide a narrativa interativa em quatro partes fundamentais:

- 1) A narrativa interativa pressupõe a sequência de acontecimentos que constituem uma história;
- 2) A narrativa tem como ponto fundamental a narração da representação da narrativa;
- 3) A narrativa envolve tecnologias digitais;
- 4) A narrativa exige a interação dos seus espetadores/participantes.

De acordo com estas partes exigidas pela narrativa, esta deve ser fragmentada para que o espectador/participante possa seguir os componentes distintos que ela fornece de modo a facultar uma reordenação da história e a facilitar as escolhas dos espectadores/participantes. Verifica-se que a narrativa exige uma grande aproximação e influência em relação à narrativa interativa desde que estejam ambas ligadas na ordem, na sequência, na duração, nos personagens e no texto, porém não no tempo. Daí, a fragmentação ser imprescindível para que as sequências temporais possam ser alteradas.

Uma vez que a fragmentação constitui um passo importante para que a interação se torne possível e porque o espectador/participante quer tomar as suas decisões relativamente à trajetória da narrativa, as dicotomias são tomadas em certos momentos da narrativa para que esta possa ser suspensa e dar ao espectador/participante a oportunidade de escolher o seu percurso.

A narrativa interativa é não-linear, ou seja, a narrativa, como todas, segue um percurso num eixo temporal linear porém, mediante a escolha do utilizador/participante, é certo que o mesmo intercale a ordem das várias sequências da história. Portanto, segundo a sua estrutura, poderá definir-se como narrativa linear, narrativa não-linear, narrativa multi-linear e narrativa emergente.

Tomemos como exemplo o seguinte modelo:

- 1) Está presente a dicotomia numa sequência narrativa sendo ela a cena 1, a cena 2 e a cena 3;
- 2) Considera-se a cena 2 como o ponto da dicotomia;
- 3) Na cena 2 é possível retroceder para a cena 1 ou então avançar para a cena 3;
- 4) Enquanto não existir escolha, o enredo mantém-se na cena 2;
- 5) Se porventura o espectador/participante está indeciso em optar pela cena 1 ou a cena 2, considera-se esta decisão como repetição;
- 6) A repetição evoca a ideia de regresso, de laço ou de ciclo, isto é, do espectador poder ter a possibilidade de voltar à etapa inicial, recapitulando as mesmas instâncias. Assim, tem a capacidade de memorizar certos alvos importantes como é o exemplo da cena 2 para

a decifração de certas partes que a narrativa pretenda transmitir.

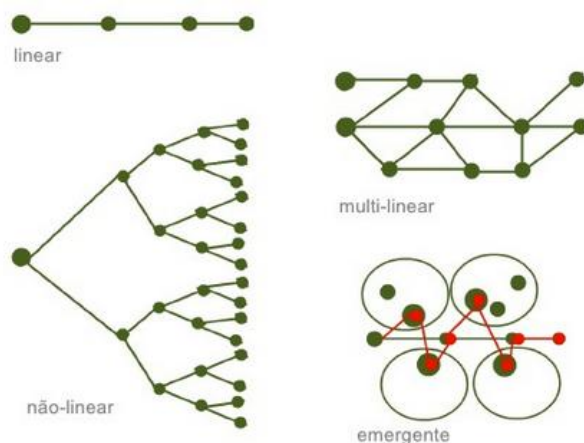


Figura 11: Estrutura de Narrativas Interativas

Considera-se o filme “*Kinoautomat*” de 1967 de Radúz Činčera como a primeira narrativa cinematográfica interativa. O realizador apresentou o filme na Exposição Mundial de Montreal a um público abrangente, percebendo que esta poderia causar um grande impacto. A apresentação do filme ocorreu numa sala de projeção completamente preparada para o efeito. De facto foi bem recebida, uma vez que o público nunca antes ter-se-ia deparado com botões nos seus assentos para poder escolher a sequência que mais lhe agradava quando o filme era suspenso em certos momentos. Estas suspensões ocorriam de forma a que o público pudesse interagir e escolher a trajetória do filme. “*Kinoautomat*” foi bem sucedido devido à sua estrutura simples e mesmo com as sequências intercaladas, as cenas escolhidas criavam uma ilusão perfeita com variabilidade e uma interatividade direta.

5. Interatividade

Assim como a sétima arte que veio revolucionar a era da arte, a interatividade foi equitativamente um dos meios mais procurados pela era digital para que o papel dos espectadores fosse mais além do que apenas o de observadores.

A interatividade é emergente de uma nova forma de cultura denominada por muitos autores como cibercultura. O filósofo José Gil fundamenta a cibercultura como uma época de mudanças caracterizada pela forte requisição da experiência pela tecnologia por parte das pessoas: a própria experiência humana sofre transformações. Desta forma, podemos entender a interatividade de uma forma mais concisa e como uma cultura de experiência tecnológica. Deste modo, a interatividade pode ser vista como uma medida da interação entre as pessoas e as tecnologias.

Além da cibercultura, outro aspecto importante é o gerador de mudanças que acompanha o estudo da interatividade. Este refere-se à atual ligação com os *media*. Passa-se a explicar: a cibercultura não nasce apenas nas tecnologias mas na própria mente das pessoas e nas suas relações sociais. Assim sendo, cada indivíduo é construtor a partir das informações extraídas dos *media* e transformador destes recursos para dar um sentido à sua vida.

Tendo como base a crescente experiência tecnológica gerada pela cibercultura, a atual convergência dos *media* e a própria convergência do pensamento das pessoas torna-se mais fácil compreender a importância da palavra “interatividade”.

A interatividade está conectada ao entendimento das mudanças que estes novos contextos vêm proporcionando, principalmente nas formas de comunicação. Torna-se comum os autores trabalharem o conceito de interatividade como extensão do conceito “interação” que, de um modo geral, vai ter como significado a influência mútua. Desta forma, cada campo específico que for aplicado ao conceito de interação pode assumir um significado diferente.

Jens Jensen em *“Interactivity: Tracking a New Concept in Media and Communication Studies”* faz uma síntese interessante de três campos importantes da interação: a sociologia, a informática e a comunicação. O autor entende que no sentido social, a interação faz uma menção a uma relação recíproca entre duas ou mais pessoas, colocando a comunicação como parte desta ação ou comportamento. Já no estudo da informática a interação faz alusão à relação entre as pessoas e as máquinas. Por fim, nos estudos da comunicação a interação faz uma alusão à relação entre o texto e o leitor, às ações recíprocas entre as pessoas e à comunicação ligada à utilização dos media. O autor destaca ainda que na informática e nos estudos dos *media* a interatividade e a interação são utilizadas como sinónimos.

A interatividade é portanto uma atividade que envolve interação por parte do público.

“A measure of a media’s potential ability to let the user exert an influence on the content and/or form of the mediated communication”³⁹. (JENSEN: 1998, p. 201).

5.1. Estado de Arte

A sétima arte tem vindo a desenvolver nas últimas décadas paralelamente com o progresso das tecnologias. Esta já se tornou interativa em alguns países e já não se restringe à limitação de ser posta à prova numa sala mas sim ao ar livre onde as pessoas podem mesmo interagir através dos seus próprios telemóveis.

O cinema interativo teve a sua origem no ano de 1967 com o filme checo *“Kinoautomat”* de Radúz Činčera. Este filme foi apresentado na Expo 67 em Montreal numa sala que foi exclusivamente construída para a sua apresentação. A interface continha por dois botões (um vermelho e um verde) colocados nas cadeiras de cada espetador para este poder ter a liberdade de escolher o delinear da narrativa do filme. *“Kinoautomat”* continha nove interrupções e em cada uma destas, um moderador subia ao palco da sala

³⁹ Jensen, J. F., *Interactivity: Tracking a new concept in media and communication studies*, p. 201.

junto à tela de projeção para esclarecer ao público o enredo da história e o motivo da sua suspensão a fim de facilitar a escolha da audiência. O filme teve uma apreciação bastante positiva em que o “*The New York Times*” chegou mesmo a publicar: “*The Kinoautomat in the Czechoslovak Pavilion is a guaranteed hit of the World Exposition, and the Czechs should build a monument to the man who conceived the idea, Radúz Činčera*”⁴⁰.



Figura 12: *Kinoautomat*, Radúz Činčera, 1967

Ora o que distingue este projeto de *CinémArt* baseia-se meramente numa palavra: a escolha. Em “*Kinoautomat*” o público tinha a possibilidade de eleger o delinear da história enquanto que em *CinémArt* o que é pretendido é que o público escolha o trecho fílmico e o reconstrua a partir das sequências e imagens que lhes são apresentadas, formando assim uma narrativa. Cada espetador poderá interpretar aquilo que visualiza de modo diferente, recriando assim algo novo a partir do existente, ou seja, recriar a própria história do filme. É de salientar então que “*Kinoautomat*” foi pioneiro no que respeita à narrativa fílmica interativa.

Décadas mais tarde, em 1995 surge “*Mr. Payback*”, um filme norte-americano de Bob Gale exibido simultaneamente em salas de cinema. Neste caso, a interatividade foi concretizada não com dois botões integrados numa cadeira mas com um *joystick* junto à cadeira de cada espetador. As seleções disponíveis eram exibidas na tela pelas cores vermelha, azul e verde definidas por três botões do *joystick* da mesma cor. Na tela era projetada

⁴⁰ <http://filmshorts.lt/en/2012/08/kinoautomat-at-vilnius-film-shorts-2012/>

igualmente a enumeração das escolhas do público em tempo real.



Figura 13: “Mr. Payback”, Bob Gale, 1995

Com a evolução das tecnologias foi possível ir além do uso das ferramentas, ou seja, converter o próprio ser humano num *joystick*, facto que levou a marca sueca *Volvo* a lançar um desafio denominado de “*Carlton Screen Advertising Volvo*” para a sua campanha promocional interativa. Tal desafio consistia numa competição que permitia às pessoas que se encontravam numa sala de cinema de jogarem em simultâneo mediante uma tela para poderem vencer a outros competidores que se encontravam a jogar noutro canto do mundo em tempo real.



Figura 14: “*Carlton Screen Advertising Volvo*”, Inglaterra, 2007

Ao longo dos tempos vão surgindo cada vez mais projetos cinematográficos similares em que os meios de interação diferem. Estas iniciativas têm sido notáveis no Brasil e na Alemanha em que o espetador

interage através da voz, de gestos, de comandos remotos ou mesmo por meio dos seus próprios telemóveis. Ambos os países disputam o primeiro lugar do *ranking* mundial com os filmes de terror “A Gruta” e “Last Call”.

No Brasil, o filme “A Gruta”⁴¹ teve um impacto excepcional no público. Foi exibido pela primeira vez durante o Festival de Brasília em 2008. Neste filme aparecia um menu na tela a cada cinco minutos, permitindo que o público votasse e decidisse o delinear da história.

Na Alemanha, o filme “Last Call” de Christian Mielmann também teve uma grande aceitação positiva. Antes do filme começar, os espetadores tiveram que fornecer os seus números de telemóvel para que estes fossem direcionados para uma base de dados que ao longo do filme ia sorteando um número aleatoriamente. A pessoa escolhida interagia através do seu telemóvel com o protagonista do filme.



Figura 15: “Last Call”, Christian Mielmann, 2010

Para mostrar as similitudes que existem entre os vilões que serão apresentados em *CinémArt*, foi necessário ver e analisar todos os passos, expressões e atos dos personagens. Para tal, foi indispensável examinar detalhe a detalhe cada filme escolhido assim como as montagens “Keep on Walking”⁴² e “God’s Eye View”⁴³. Estes vídeos foram realizados com montagens sublimes, técnica que caracteriza *CinémArt*: retirar todos os planos similares entre os vilões.

⁴¹ <http://www.youtube.com/watch?v=WQxvx3R2ncU>

⁴² <http://www.youtube.com/watch?v=brZ3MnGU7UY>

⁴³ <http://www.youtube.com/watch?v=kCbTe9jBwB4>

Saindo da vertente cineasta eis o Projeto com o qual *CinémArt* mais se assemelha fisicamente: “*T-Visionarium*”⁴⁴. O Projeto australiano pertencente ao *iCinema* foi concebido com a finalidade de fornecer informação televisiva aos espectadores num mundo tridimensional, dando-lhes a oportunidade de poderem explorar informação de cada sequência televisiva.

T-Visionarium consiste numa projeção em tela em 360°, onde são projetadas múltiplas sequências de informação televisiva. O espectador, munido de um comando, à medida que aponta para a tela é-lhe apresentado um cursor para facilitar a interface entre ele e a instalação. No momento em que seleciona a sequência desejada, é-lhe apresentado um menu, dando-lhe a oportunidade de explorar toda a informação correspondente e de editar a mesma em três dimensões. Nesta instalação foram captadas cerca de vinte e oito horas televisivas de informação televisiva australiana no espaço de uma semana que foram convertidas em vinte mil clips. A instalação exhibe simultaneamente duzentas e cinquenta sequências.



Figura 16: “*T-Visionarium*”, *iCinema*, 2008

Todas as obras aqui referidas mantêm uma grande proximidade com o projeto que se levou a cabo: *CinémArt*. Em todas elas, excetuando “*T-Visionarium*”, o espectador teve a oportunidade de escolher o delinear da narrativa cinematográfica, estando ao seu critério as opções disponíveis de como pretendia que o enredo terminasse para uma maior satisfação pessoal. Refira-se que o espectador tornou-se e torna-se num realizador na medida

⁴⁴ <http://vimeo.com/2832411>

que vai reconstruindo o filme conforme as seleções que lhe foram ilustradas. No que concerne a *T-Visionarium*, trata-se de uma Instalação imersiva no interior da qual o espetador podia selecionar as sequências que lhe foram apresentadas e explorar todo o conteúdo integrado na sequência.

CinémArt contém um pouco de todas estas obras. O espetador pode escolher uma sequência e pode explorar mentalmente a sua enciclopédia cinematográfica, podendo reconstruir o filme com outra narrativa.

6. Montagem e Interatividade

Como já foi referenciado, a montagem é reconhecida como um dos aspectos fundamentais da criação cinematográfica, uma vez que os primeiros filmes da história do cinema consistiam num único plano. Esta era definida pela relação de um plano com os planos que o antecedem e lhe sucedem, tendo sido um passo para o futurismo. Baseada nesta temática, a montagem facultou todo o processo de manipular a narrativa para se conjugar por fim a interatividade.

A interatividade foi igualmente um passo futurista e um fenómeno que teve início com a evolução dos computadores e as suas interfaces, estando centrada nas relações e influências mútuas entre dois ou mais agentes. Tratando-se assim de uma comunicação entre dois ou mais fatores, estas influências e relações podem ser vistas como atividade de troca comunicativa.

É deste modo que *CinémArt* abrange a montagem e a interatividade, uma vez que está patente a adulteração da narrativa, necessitando a participação do espetador/participante para estabelecer uma comunicação.

6.1. Junção da Montagem e Interatividade rumo a Novos Sentidos

CinémArt reside na adulteração da narrativa do vilão cinematográfico e é neste âmbito que a montagem e a interatividade são duas etapas fundamentais para que este processo se concretize.

A inteligibilidade da narrativa, a relevância dramática, a organização temática e a percepção cronológica são induzidos na montagem para ganharem o destaque de terem sido reordenados/adulterados para que este processo criativo seja bem sucedido por parte do público. Assim sendo, aglomerou-se a interatividade para proceder a uma comunicação por parte do espetador/participante com a montagem, criando e desenvolvendo algo novo a partir do existente: reconstruindo uma nova narrativa.

A interatividade servirá, portanto, como meio de comunicação e de intercâmbio para transmitir uma ou várias mensagens ao espectador/participante. A partir destas mensagens, o espectador/participante irá reconstruir a narrativa seguindo a sua linha de fuga.

6.2. Hipertextualidade

A Hipertextualidade advém da palavra “hipertexto”. O termo “hipertexto” foi primeiramente abordado pelo filósofo Ted Nelson nos anos 1960, definindo-o como um modo de leitura não sequencial, ou seja, não-linear.

O hipertexto engloba um texto em formato digital juntamente com conteúdos de informação organizados de várias formas. Estes conteúdos de informação são apresentados em formato de blocos de texto, de palavras, de imagens ou mesmo de sons que permitem a comunicação com outros conteúdos, funcionando com âncoras de acesso a uma referência particularizada. Dá-se o nome de “*hyperlinks*” a estes acessos ou simplesmente de “*links*”. Desta forma, os seus usuários podem fazer as suas escolhas, uma vez que as conexões fornecem-lhes vários possíveis caminhos que podem ser percorridos. O sistema de hipertexto mundialmente conhecido designa-se de “*World Wide Web*”.

Os *links* exercem um papel particular que é permitir a conexão entre vários conteúdos de informação respetivos a cada referência. Deste modo, o hipertexto é uma conexão que faculta a comunicação entre os internautas com as respetivas referências. Esta conexão pode ser interligada através de palavras, sons ou imagens que remetem para outro sítio, ou melhor, para uma nova página que contém a informação pretendida. Atualmente, o hipertexto é o suporte de maior coerência e precisão para as comunicações serem possíveis através da internet.

Através dos *links* é possível permitir aos usuários uma interatividade, uma navegação não-linear uma vez que dependendo das suas escolhas são

remetidos para qualquer tipo de informação que esteja interconectada com outras informações.

Passando para a hipertextualidade, esta constitui-se mediante textos formados por hipertextos que têm como função apresentar o texto de forma não-linear, ou seja, cada leitor pode prosseguir por um caminho diferente, uma vez que o texto é constituído por diversos *links* que fazem com que o leitor possa navegar por diversos mundos, aglomerando cada vez mais as suas informações.

Com o desenrolamento da interatividade, a função de emissor-mensagem-receptor deixou de ter importância. O emissor deixou claramente de enviar uma mensagem mas, pelo contrário, fornece uma série de componentes ao serviço do receptor. A mensagem deixa de ser uma mensagem meramente emitida ou fechada mas, pelo contrário, passa a ser uma mensagem ampla e aberta para todos os receptores. O receptor já não desencadeia a sua função de receber a mensagem senão de criar uma mensagem livre sob a sua intervenção e orientação. Neste sentido, entende-se evidentemente que os instrumentos do mundo digital são nada mais que os seres humanos. Sabe-se que o espaço da informação já não se restringe apenas às dimensões do texto tradicional, deixando de lado o respeito pela hierarquia das informações.

CinémArt prossegue esta mesma linha: uma linha não-linear e sem hierarquia. O espectador é livre de escolher claramente o *link*, melhor dizendo, a sequência a que quer assistir, não tendo que respeitar qualquer tipo de ordem, levando-o também ao livre arbítrio de criar a sua mensagem livre, desdobrando deste modo a mensagem. O espectador pode brincar com o filme, alterando plenamente o rumo de toda a história reconstruindo algo novo, sem ordens e sem hierarquias.

“A story should have a beginning, a middle, and an end... but not necessarily in that order”⁴⁵.

⁴⁵ http://mubi.com/cast_members/783

6.3. A Autoria Plural

No planeamento, concretização e realização da sua obra, o realizador tem que anteriormente ter uma dupla função. Numa primeira fase, o autor, que é o poeta empírico, tem de ter uma percepção de todo o encaminhamento da sua obra tanto na teoria como na prática, tendo que saber manusear as ferramentas necessárias até à sua conclusão.

A principal “ferramenta” para a concepção de um produto é a mente. Uma mente ativa é precisa para que as ideias do autor sejam postas na prática. O autor tem de ter um vasto conhecimento para colocar as suas ideias de acordo com o agrado do receptor que é quem vai receber o produto final. Quem faz a grande crítica de qualquer obra é o público logo, o autor tem de ter o especial cuidado naquilo que vai apresentar, fazendo uma primeira avaliação enquanto realizador.

No momento em que o protótipo estiver finalizado, o autor tem de passar à segunda fase de avaliação produto, ou seja, tem de incorporar o papel de espetador para poder elaborar uma avaliação crítica. A finalidade de qualquer obra é de agradar o maior número de pessoas possíveis. Neste âmbito, o autor não pode pensar exclusivamente numa realização do seu agrado pessoal mas, pelo contrário, no agrado do plural, isto é, de todo o público.

6.4. O Espetador-Realizador

Sempre que o espetador está a assistir a um filme, a narrativa envolve-o de uma tal forma que faz com que ele entre mentalmente no filme. O mesmo sucede com um livro. Sempre que o leitor lê um livro, o livro está a ler o leitor no sentido deste estar a integrar-se dentro da história minuciosamente através das palavras do texto. Neste âmbito, o espetador segue o seu intuito e “projeta-se” para dentro da tela, mais propriamente para adentro da narrativa. O espetador passa a deter o papel de realizador na

medida que vai idealizando uma história, levando-o para uma dimensão imaginária.

Uma obra de arte pressupõe abrir portas que se tenham mantido fechadas e não apenas de transmitir uma mensagem ou emoção. O artista tem de ter em conta que a obra que vai produzir deverá abranger o maior número de espetadores possíveis e tem de tomar conhecimento dos problemas e das realidades que possam despertar o interesse da comunidade. Quando uma obra de arte é observada, esta vai depender muito do conhecimento e da experiência do seu espetador. É aqui que o artista tem de ter uma ideia muito própria do que pretende demonstrar e ser bastante subjetivo.

Para concluir, a obra de arte tem duas finalidades na sua concretização. Primeiramente, a de querer transmitir algo daquilo que já foi concebido e, por fim, o que vai despertar no público, ou seja, aquilo que vai transmitir (realizador) e aquilo que vai receber (espetador).

7. ***CinémArt* ou uma História Interativa do Cinema**

CinémArt nasceu de uma ideia de fazer uma manipulação de papéis, tendo como propósito: tornar o espetador num cineasta. Como já foi mencionado no Estado de Arte, já são muitos os projetos cinematográficos que têm sido desenvolvidos com a participação ativa do público em mente. Ora o que se pretende não se finda unicamente pela interação mas pelo poder de converter o espetador num realizador.

Os vilões têm sido um marco primordial na história do cinema. O que seria do cinema sem vilões? Uma fantasia. Um vilão é alguém que pratica atos indignos. Já na narratologia, o vilão era a personificação do mal que cumpria o papel de antagonista perante o protagonista. Este estimula múltiplas reações nos espetadores, sendo na maioria delas malévolas, dando o desejo de poder vingar. No entanto, em *CinémArt*, através das montagens que foram concretizadas, houve uma total desordem nas sequências e na narrativa linear que o filme continha, levando o espetador numa primeira impressão a antagonizar o vilão mas sendo surpreendido ao assistir a um personagem diferente.

Resumidamente eis do que consta *CinémArt*: A criação de dois mundos paralelos (o mundo real e o mundo alternativo) em que neles existem apenas duas personagens (o espetador e o vilão), requerendo que o espetador, convertido num realizador, interprete as montagens que lhe são transmitidas e que as reconstrua, criando assim algo novo, isto é, a reconstrução da narrativa. Numa palavra, pretende-se estimular emoções no espetador ao atribuir-lhe o papel de realizador, na medida em que lhe faculta a possibilidade de refazer por montagem visual cenas famosas da história da sétima arte numa interatividade tributária, em boa verdade, tanto do lúdico como do estético.

O que se pretende de *CinémArt*, em bom rigor, é proceder a uma leitura completamente diferente de filmes clássicos. Como? Criando uma espécie de curto-circuito na mente do espetador.

*"Film as dream, film as music. No form of art goes beyond ordinary consciousness as film does, straight to our emotions, deep into the twilight room of the soul"*⁴⁶. (Ingmar Bergman).

7.1. Tema e Conceito

Em traços largos, *CinémArt* consistirá em realizar uma suspensão da descrença dos espetadores. Espera-se que cada pessoa disporá de autonomia suficiente para seleccionar as sequências fílmicas sobejamente conhecidas da história da sétima arte. Desde já, refira-se que essas sequências se restringem a momentos cinéfilos dos vilões a agirem cinicamente antes do desfecho dramático.

O público, como se num jogo televisivo estivesse a concorrer, procurará recordar cada sequência porém, são-lhe cortadas as expectativas. A partir desta etapa, dá-se início à adulteração dos filmes conhecidos pelo grande público, causando um curto-circuito na mente de cada espectador. O espectador ficará perdido no meio do artefacto, visualizando uma narrativa inteiramente diferente da que conhece.

Como já foi referido anteriormente, as sequências fílmicas correspondem a manipulações da narrativa do vilão cinematográfico. Primeiramente, espera-se que o espectador seja conduzido a antagonizar o vilão de modo a transformá-lo numa pessoa benévola porém, é-lhe apresentado um vilão diferente e é aqui que se aguarda pela ação do espectador que é de recriar o papel do vilão sem fazer nada visualmente.

O que está aqui em jogo é, como se percebe sem custo, a possibilidade, nada despicienda, de superar leituras saturadas através de releituras pelo viés de novas montagens, construindo uma nova versão de reedificação. Estas montagens remetem explicitamente para a arte do pintor René Magritte, no momento que refere na sua obra *"Ceci n'est pas une pipe"* que a pintura não era um cachimbo mas uma representação do mesmo. Sucede o mesmo com as montagens visto que o espectador irá libertá-las

⁴⁶ <http://quotationsbook.com/quote/27501>

através de justaposições inéditas e singulares dos sentidos saturados que o cinema lhe propôs.

É de salientar que *CinémArt* já não é um *poliscope*⁴⁷, uma vez que já não é meramente cinema como até agora se viu mas passou a ser tecnocinema, ou seja, o espetador constrói ou reconstrói mediante a tecnologia os filmes do cinema.

7.2. Fundamento da Seleção do Vilão Cinematográfico

O que faz um vilão que mereça destaque? Como poder-se-á compreender a representação de um determinado ator, no papel de vilão, para poder atribuir uma classificação positiva? Alfred Hitchcock já respondia a estas questões:

*“The more successful the villain, the more successful the picture”*⁴⁸. (Alfred Hitchcock 1899-1980).

É de afirmar que o vilão é o tempero fundamental para que um filme seja bem sucedido e que os atores que desempenham. Este papel merece um destaque especial. Por detrás de um bom vilão encontra-se sempre um excelente ator. O ator tem de estudar minuciosamente as suas falas e as suas ações para que possa transmitir ao espetador toda a gama de emoções da sua personagem. Recorde-se representações marcantes como a de Hannibal Lecter interpretado por Anthony Hopkins em *“O Silêncio dos Inocentes”*, Michael Corleone interpretado por Al Pacino em *“O Padrinho”* ou mesmo John Doe interpretado por Kevin Spacey em *“Os Sete Pecados Mortais”*. Estas personagens transmitem-nos uma série de sentimentos como a ânsia, a fúria, o respeito e mesmo o medo. É aqui que reparamos que a intensidade do papel do ator que interpreta o vilão está na capacidade de transmitir estas emoções. É por esta razão que a seleção do vilão foi levada a cabo para conceber *CinémArt*, uma vez que criamos uma empatia com ele

⁴⁷ Provém do termo inglês *Flip Book*, sendo um instrumento que cria uma sequência animada através de imagens organizadas sequencialmente, dando impressão de movimento.

⁴⁸ <http://www.brainyquote.com/quotes/quotes/a/alfredhitc391985.html>

ao reconhecer a sua personagem e a sua interpretação que é diversas vezes mais destacada que a do próprio herói. Muitas das vezes, os não se conseguem afirmar no seu papel de protagonista. A sua prestação em termos de interpretação não está ao mesmo nível da interpretação do vilão em que este último ofusca o primeiro.

O papel do vilão não é proporcionalmente reconhecido, sendo subvalorizado pela maioria dos espetadores contudo, é crucial para o sucesso do filme. É desta forma que se pretende levar a cabo a apropriação da narrativa para que o espetador possa atribuir alguma importância ao desempenho do ator na interpretação do vilão.

7.2.1. Contexto Histórico do Vilão no Cinema

Antes de se passar à explicação da presença do vilão no cinema, ir-se-á fazer uma breve análise da definição do termo. A palavra “vilão” provém da palavra latina “villanus”, referindo-se a uma pessoa ligada a uma “villa”, ou seja, a um habitante de uma vila. Na Idade Média, a expressão passou a destinar-se a alguém que praticava atos indignos como o roubo, violação ou mesmo homicídio.

“Vilão era o nome utilizado para referir o cidadão que morava na vila, o urbano. Talvez pela falta de confiança do homem do campo nas suas relações com o vilão, o termo adquiriu o sentido pejorativo, diminuído, de hoje”⁴⁹. (LEDUR e SAMPAULO: 1993, p. 23).

O termo foi usado na narratologia para personificar uma personagem maligna e foi então que o vilão passou a fazer parte em relatos históricos e de trabalhos de ficção como alguém que encarnava o mal. Na ficção, conhecido igualmente como antagonista, o vilão rivaliza o protagonista, uma vez que a sua função é de prejudicar a sociedade e é impedido pelo herói. Já é de regra que o herói consiga arruinar o vilão de forma heróica.

⁴⁹ Ledur, Paulo Flávio e Saumpaulo, Paulo, *Os Pecados da Língua*, p. 23.

Posteriormente, o vilão passou para o cinema. O primeiro filme com uma personagem que personifica o vilão data em 1896 denominado de “*Le Manoir du Diable*”⁵⁰ de Georges Méliès. Esta curta-metragem foi considerada igualmente como o primeiro filme de horror na história da sétima arte.

7.3. Seleção e Outorgamento de Vilões e Filmes para *CinémArt*

CinémArt é composta por dez filmes razoavelmente conhecidos pelo grande público:

- 1) Gladiador;
- 2) Batman: O Cavaleiro das Trevas;
- 3) O Silêncio dos Inocentes;
- 4) León: O Profissional;
- 5) Dupla Face;
- 6) Shining;
- 7) Gangues de Nova Iorque;
- 8) Colateral;
- 9) Psycho;
- 10) O Advogado do Diabo.

À priori, os primeiros nove filmes que constam da lista foram as escolhas iniciais. O motivo pelo qual se escolheu estes filmes não se deve necessariamente ao sucesso do filme mas ao prestígio e desempenho notório do ator que incorpora o vilão.

A primeira escolha foi a personagem Commodus interpretada por Joaquin Phoenix em “*Gladiador*”. Ao pensar-se num vilão, eis o maior exemplo da personificação do mal. É de facto um papel tão bem interpretado que não se chega a ganhar sequer alguma empatia pelo personagem, apenas se sente fúria durante todo o filme.

⁵⁰ <http://www.youtube.com/watch?v=mw8bzC33CGY>

A segunda escolha foi Joker interpretado por Heath Ledger em *“Batman: O Cavaleiro das Trevas”*. O lado perverso, a loucura e o seu humor irónico e cruel conjugam-se com a sua extrema inteligência quando realiza as suas armadilhas. Nunca se consegue entender o que Joker realmente sente por Batman pois ele vê Batman como o verdadeiro valor para si mesmo. É aqui que nos deparamos com uma relação de amor-ódio.

Considerou-se em seguida a excelente performance de Anthony Hopkins como o Dr. Hannibal Lecter em *“O Silêncio dos Inocentes”*. Canibal, loucura e cortesia são os adjetivos que o classificam.

De não esquecer o papel excepcional desempenhado por Gary Oldman como Norman Stansfield em *“León: O Profissional”*. Este antagonista deixa qualquer pessoa dividida, uma vez que transmite sentimentos de admiração e fúria visto conseguir transmitir perfeitamente a sua maldade e sobretudo o seu humor negro. Esta personagem é considerada como um dos melhores vilões em toda a história do cinema. É bastante desequilibrado, imprevisível e purista de música clássica que compara os seus assassinatos com a música de Beethoven. As suas cápsulas não identificadas marcam o filme através das suas exageradas contorções físicas e respiração pesada e, sem tirar, os seus sentimentos aparentes de pura felicidade. É de salientar o excelente talento do ator, tendo improvisado várias cenas que ficaram no filme.

Posteriormente, foi escolhida a personagem de Castor Troy interpretado por John Travolta em *“Dupla Face”*. Refira-se que neste filme consegue-se ganhar ódio ao próprio protagonista e não ao vilão pelo facto do primeiro não conseguir chegar ao nível do vilão. É de salientar que é nestas interpretações que denotamos quem realmente são bons atores e John Travolta não foge à regra.

Segue-se Jack Nicholson no papel de Jack Torrance em *“Shining”*. É uma personagem bastante complexa e difícil de entender e já se prevê que o antagonista está a planear algo maquiavélico para a sua família.

Optou-se por William Cutting interpretado por Daniel Day-Lewis em *“Gangs de Nova Iorque”*. Apesar das atrocidades deste personagem, não se consegue ganhar quaisquer sentimentos de fúria mas atribuir-lhe graciosamente o mérito de tal interpretação. A presença dele ofusca os

outros atores e a sua representação preenche a tela e reduz as outras prestações.

Um dos papéis que marcou o cinema foi o de Tom Cruise como Vincent em *“Colateral”*. Nunca antes se tinha assistido a um papel tão impecável do ator como vilão e daí não querermos que o filme termine pois esperamos ver muito mais deste personagem. Tom Cruise cativa-nos através deste personagem com o seu cabelo grisalho, a barba por fazer e a sua personalidade forte.

O penúltimo vilão escolhido foi Norman Bates interpretado por Anthony Perkins em *“Psycho”*. Este personagem é demasiado enfadonho e monótono e o mais fraco dos dez vilões elegidos porém, a sua personagem tão “sem-graça” levou-nos a seleccioná-lo especialmente porque mediante as montagens que se poderiam realizar o produto final iria criar confusão ao espetador.

O décimo vilão iria ser Amon Göth interpretado pelo ator Ralph Fiennes em *“A Lista de Schindler”*. A performance de Ralph Fiennes está excelentemente interpretada de tal maneira que nos revolta, enfurece e nos dá medo. Uma vez que é baseado numa personagem verídica que levou à morte de milhões de pessoas, como alterá-lo? Como nos desconstruir este personagem? Não se pode alterar a história de um acontecimento verídico, deixando-nos apenas duas hipóteses: intercalar sequências para os espetadores lhe ganharem mais ódio ou então escolher outro vilão. Optou-se claramente pela segunda opção.

Assistiu-se portanto a vários filmes para encontrar o décimo vilão: *“Os Sete Pecados Mortais”*, *“Voando Sobre um Ninho de Cucos”*, *“O Cabo do Medo”*, *“Duro de Matar”*, *“Laranja Mecânica”*, *“Os Bons Companheiros”* e *“O Advogado do Diabo”*. Ficou-se pelo último filme e escolheu-se a performance de Al Pacino como John Milton não só pela excelente interpretação do personagem mas também pelas ideias que o filme transmitiu para as montagens e intercalações de cenas que se poderiam efetuar.

O mais importante nesta seleção foi verificar se o vilão tinha um papel consequentemente bom para reconstruir uma nova narrativa com a finalidade de confundir o espetador e de verificar sobretudo que novas histórias se poderiam criar.

7.3.1. Transformação da Narrativa do Vilão Cinematográfico

Antes de se submeter à árdua tarefa de realizar as montagens e de criar novos personagens, isto é, histórias novas para esses personagens conhecidos, foi imprescindível assistir três vezes a cada filme. Foram tirados apontamentos sobre os comportamentos dos vilões e analisado minuciosamente quais seriam as melhores cenas para poder fazer uma manipulação da narrativa.

Teve de se ter em conta a seleção de poucas cenas para a narrativa não ultrapassar os 1:30 de modo a não cansar os espectadores e conseguir incluir nesse tempo a mensagem ou várias mensagens que se pretendiam transmitir.

Todas as sequências iriam conter apenas cenas intercaladas do próprio filme de modo a confundir o espectador e de o persuadir a criar uma nova história a partir daquela que já é conhecida do grande público. Iriam-se apenas acrescentar em cada sequência efeitos visuais e sonoros de *fade in* e *fade out* para transmitir uma ilusão mais completa.

7.3.1.1. Joaquin Phoenix em “O Gladiador”

Joaquin Phoenix incorpora Commodus, filho do Imperador de Roma, Marco Aurélio (Richard Harris). O jovem anseia que o seu pai lhe conceda a liderança de Roma porém numa conversa, o seu pai segreda-lhe que irá passar o seu poder temporariamente ao general do exército romano Maximus (Russel Crowe), o que o deixa revoltado ao ponto de o assassinar. Ao tomar conhecimento da morte do Imperador, Maximus tenta impedir que Commodus tome o cargo, uma vez que previa que este não era o desejo de Marco Aurélio. Ao recusar-se a jurar fidelidade ao mais recente Imperador, é levado para um bosque para ser assassinado a mando de Commodus que ordenou igualmente aniquilarem a esposa e o filho do general.

Commodus sempre invejou Maximus pois o seu pai considerava-o como um filho e chega mesmo a desejar a sua própria irmã que fora outrora amante do general.

Em Roma, o novo Imperador intimida o Senado e retoma os antigos jogos de gladiadores no Coliseu pois interessa-lhe obter o amor e respeito do povo e divertir-se com os poderes que conseguiu conquistar. No fim de uma luta entre gladiadores, o Imperador desce à arena para conhecer pessoalmente o vencedor da luta que, por seu infortúnio, é Maximus. Enfurecido, ordena matá-lo mas o povo grita pelo seu nome, deixando Commodus sem poder tomar outra medida a não ser de o deixar vivo. Sua irmã Lucila (Conie Nielsen), juntamente com a ajuda de Gracchus (Derek Jacobi), arranja um plano para libertar Maximus para que este possa buscar o seu antigo exército e derrotar o governo que está a tornar-se cada vez mais instável. Lucila é descoberta pelo seu irmão que ameaça matar o seu filho Lucius (Spencer Treat Clark) se não lhe confessar o paradeiro do gladiador.

Procurando por vingança e desejo de conquistar cada vez mais o respeito do povo, Commodus agenda uma luta com Maximus na grande arena. Antes do combate, encontra-se com o gladiador que se encontrava acorrentado, ferindo-o no rim e ordena que cubram a sua ferida com a armadura. Maximus, bastante ferido, consegue matá-lo, deixando o povo surpreendido e o Senado mais descansado.

7.3.1.2. Heath Ledger em “*Batman: O Cavaleiro das Trevas*”

Heath Ledger personifica Joker, um assassino psicótico e perturbado que assombra a população da cidade de Gotham. É um personagem que não olha a meios financeiros apesar dos seus assaltos a bancos, trocas de favores a dinheiro, assassínios por dinheiro, não lhe interessando o materialismo mas o reconhecimento pelos seus atos cruéis e brilhantes.

O vilão assalta um banco pertencente à máfia com a ajuda de alguns homens mas acaba por matá-los e foge sozinho com o dinheiro. Invade uma reunião entre chefes da máfia para pedir uma quantia exagerada de dinheiro

em troca de matar Batman (Christian Bale) mas o seu pedido é ignorado e então mata Gambol (Michael Jai White), um dos chefes que se encontrava na reunião, ficando com seus homens às suas ordens. Lança então um ultimato à população de Gotham caso Batman não revelar a sua identidade: Ameaça assassinar pessoas diariamente até que o seu pedido ser concretizado.

Numa tentativa de assassinar o Prefeito da cidade, o psicopata mata incidentalmente o Tenente Gordon (Gary Oldman) e com esta desordem Bruce decide revelar a sua identidade como Batman. Harvey Dent (Aaron Eckhart), promotor público de Gotham, assume perante a população que ele é Batman e é preso como proteção com a finalidade de capturar Joker. O vilão persegue-o e Gordon, que tinha forjado a sua morte, consegue apanhá-lo mas Dent desaparece no meio do caos.

Na delegacia, Batman persuade Joker na tentativa de descobrir onde escondeu Dent e o vilão confessa que prendeu não só Dent mas também Rachel (Maggie Gyllenhall), ambos em lugares opostos da cidade que irão ser explodidos ao mesmo tempo. Batman apressa-se para salvar Rachel e pede a Gordon para socorrer o promotor. Para seu espanto, Batman encontra Dent e quando retira-o do prédio dá-se a explosão, deixando o promotor queimado e traumatizado. Gordon não chega a tempo ao local onde se encontrava Rachel que morre na explosão.

O psicopata enche dois navios com reféns: um de criminosos e outro de civis, oferecendo tanto a uns como a outros a oportunidade de viver caso explodirem a outra embarcação. Entretanto, Batman consegue apanhar Joker e este explica-lhe que ambos são do mesmo nível e vive cometendo crimes meramente para persegui-lo.

7.3.1.3. Anthony Hopkins em “O Silêncio dos Inocentes”

Anthony Hopkins é Hannibal Lecter, um ex-psiquiatra condenado a prisão perpétua por nove assassinatos e por ter praticado atos canibais ao servir-se das suas vítimas.

Clarice Starling (Jodie Foster) é uma agente do FBI conduzida para entrevistar o psiquiatra a fim de obter informações sobre um assassino em série que tem assassinado mulheres de uma forma estranha.

Hannibal Lecter é um homem simpático, cortês e extremamente inteligente, ajudando Clarice a encontrar o assassino ao aconselhá-la a visitar uma ex-paciente. No local indicado pelo psiquiatra, a agente encontra a cabeça de um homem dentro de um frasco e regressa à cela do Doutor para averiguar a situação à qual ele afirma que essa cabeça está ligada ao assassino em série Buffalo Bill (Ted Levine). No entanto, Clarice deixa o seu processo com o Doutor e promete-lhe a transferência para longe do detestável Doutor Chilton (Anthony Heald) que ouve a conversa e decide transferir Hannibal para uma cela no Tribunal em Tennessee.

Buffalo Bill sequestra a filha da Senadora Ruth Martin (Diane Baker) e Clarice visita o Doutor, implorando para que ele lhe indique a identidade do assassino. Ele recusa e confronta-a, expondo que Buffalo vive da cobiça que vê todos os dias e força Clarice a contar a sua infância. Mais tarde, Hannibal consegue matar dois polícias e fugir do Tribunal.

Ao ler o processo, Clarice não encontra nenhum indício e recorda-se do que Hannibal lhe dissera sobre a cobiça, deduzindo que a primeira vítima de Buffalo Bill era sua conhecida e consegue encontrar o sequestrador.

Durante a sua formatura é chamada ao telefone e é Hannibal quem está do outro lado da linha, informando-a que não tenciona persegui-la e pede-lhe para retribuir-lhe o favor. Ao despedir-se, declara que vai jantar um amigo que é nada mais do que o detestável Chilton.

7.3.1.4. Gary Oldman em “León: O Profissional”

Gary Oldman é Norman Stansfield, um polícia corrupto da DEA (*Drug Enforcement Administration*), viciado em drogas. O polícia paga a um homem para guardar e armazenar cocaína em sua casa porém, quando se apercebe que a droga foi desviada ordena aos seus agentes para o matarem, assim como toda a sua família. O único membro que escapou foi a filha Mathilda (Natalie Portman) que tinha ido às compras. Quando a pequena regressa e presencia o massacre, faz de conta que mora no apartamento em frente, caminhando silenciosamente e toca à campainha desesperada onde é acolhida por León (Jean Reno), um assassino italiano que trabalha para Tony (Danny Aiello). León conta a Mathilda que é um assassino e ela pede-lhe para ensinar-lhe a ser uma assassina profissional para poder vingar-se da morte do seu irmão já que odiava a restante família.

Já com alguma experiência, Mathilda enche um saco de armamento e dirige-se ao posto de drogas para matar Stansfield mas é presa por ele. No meio da captura, um dos homens de Stansfield informa-o que Malky (Peter Appel), um dos seus agentes, foi morto quando estava a efetuar um negócio.

León consegue resgatar Mathilda e mata os homens de Stansfield. Furioso, o polícia dirige-se ao restaurante de Tony, ameaçando-o para contar o paradeiro do assassino italiano.

A ESU NYPD (*New York City Police Department Emergency Service Unit*) invade o prédio onde mora León e Mathilda para o capturarem. León consegue salvar Mathilda e disfarça-se de polícia para tentar sair do prédio mas Stansfield dá-lhe um tiro. León pede a Stansfield para guardar um objeto referindo que “Isto é pela Mathilda” e quando o polícia abre a mão vê uma granada que explode subitamente e mata ambos.

7.3.1.5. John Travolta e Nicolas Cage em “*Dupla Face*”

John Travolta incorpora dois papéis no filme, o de Sean Archer, um agente especial do FBI cujo filho de seis anos foi morto pelo terrorista Castor Troy (Nicolas Cage), e o de Castor Troy quando a sua face é trocada com a do assassino.

Castor Troy é um terrorista psicopata que vive uma disputa com Sean Archer mas logo no início do filme é abatido por ele. O FBI descobre a existência de uma bomba em Los Angeles e Archer submete-se a uma cirurgia de transplante de rosto de Troy, uma vez que o mantiveram em estado de coma, para descobrir o paradeiro da bomba através de Pollux Troy (Alessandro Nivola), irmão de Castor.

Troy acorda do coma e encontra-se sem rosto, apercebendo-se do plano de Archer, o que o leva a contactar os seus colaboradores para capturarem o Doutor Walsh (Colm Feore) e dar-lhe o rosto de Archer. No fim da cirurgia mata o Doutor, assim como os sabedores da missão secreta.

Castor Troy comparece na cela onde se encontra Archer e provoca-o pois o seu plano foi mal sucedido e toma assim o seu posto e a sua família. Troy assume o papel de ter conseguido localizar a bomba e goza do seu estatuto como agente do FBI enquanto que Archer consegue evadir-se da prisão e junta-se aos homens de Troy onde descobre que o vilão tem um filho com Sasha (Gina Gershon), um menino da mesma idade que o seu tinha quando foi assassinado.

Troy toma conhecimento da fuga do seu rival e o seu irmão consegue localizá-lo. O terrorista reúne uma quadrilha de agentes do FBI para assassinar os antigos membros do seu gangue inclusivamente o suposto Castor Troy. Nesta troca de tiros, Archer mata Pollux, deixando Troy furioso.

Archer procura a sua mulher Eve (Joan Allen) para contar-lhe a verdade mas a sua esposa não acredita e pede-lhe então que faça um teste de sangue a Troy para comprovar a sua versão.

No funeral do diretor do FBI, ocorre um tiroteio entre os gangues de Castor Troy e Archer. Sem saída, Troy golpeia a sua cara para que Archer não possa mais reutilizá-la mas é repentinamente morto por ele. Dias mais

tarde, Archer regressa a casa com a sua verdadeira face e com o filho de Troy.

7.3.1.6. Jack Nicholson em “*Shining*”

Jack Nicholson é Jack Torrence, um escritor e ex-professor que está a tentar reconstruir a sua vida e a da sua família após ter deixado o alcoolismo. Jack concorre para uma vaga de emprego como zelador do Hotel Overlook durante o inverno na confiança que o isolamento irá ajudar a retomar a confiança da sua família visto num dos seus embriagamentos ter aleijado o seu filho Danny (Danny Lloyd).

No hotel, o chefe de cozinha Dick Hallorann (Scatman Crothers) surpreende Danny telepaticamente, segredando-lhe que já compartilhava a telepatia com a sua avó. O menino é sensível e telepático a forças sobrenaturais e questiona-lhe sobre a existência de algo anormal no hotel, particularmente no quarto 237 e o chefe ordena-o a ficar longe desse quarto.

Já isolados, uma força sobrenatural existente no hotel apodera-se das fraquezas da família e o escritor começa a ficar louco sem conseguir escrever o seu livro. Danny começa a ter visões perturbadoras e entra no quarto proibido, aparecendo mais tarde ferido e traumatizado, o que leva Wendy a acusar Jack de ter aos maus tratos. A esposa pede para irem embora do hotel mas Jack contesta e desce ao bar do hotel onde se depara com uma festa com personagens fantasma e cruza-se com o antigo zelador Grady (Philip Stone) que o aconselha a “corrigir” a sua mulher e seu filho.

Wendy procura Jack e descobre que os manuscritos do marido contêm infinitas páginas com a frase “Todo o trabalho sem diversão faz de Jack um menino chato”. Confrontada por Jack, Wendy derruba-o com um taco de basebol e fecha-se com o seu filho no apartamento para fugirem pela janela enquanto que Jack começa a arrombar a porta com um machado. Ao ouvir um motor a trabalhar no exterior, Jack desce para averiguar quando é surpreendido por Halloran, que tinha tido uma premonição sobre algo anormal, e mata-o com o machado. Jack sai do hotel e persegue Danny no

labirinto (jardim do hotel), porém o pequeno despista-o e Jack congela até à morte.

O filme termina com a ilustração de uma fotografia no hotel a 4 de Julho de 1921 em que Jack sorri no meio de uma multidão em festa.

7.3.1.7. Daniel Day-Lewis em “*Gangues de Nova Iorque*”

Daniel Day-Lewis incorpora William Cutting, um talhante nativo protestante dos Estados Unidos da América que vive em guerra territorial com os irlandeses imigrantes católicos. Lidera o grupo “*The Natives*” contra os “*Dead Rabbits*” liderado por “Priest” (Liam Neeson).

Numa batalha sangrenta, Cutting mata Priest, dando por terminado o conflito entre os grupos e pede para o enterrarem com honra e para levarem o seu filho para um orfanato.

Anos mais tarde, Amsterdam (Leonardo Di Caprio), filho de Priest, retorna a Nova Iorque e encontra-se com Johnny (Henry Thomas) que lhe apresenta Cutting. O jovem irlandês repara que Cutting conseguiu comandar muitos antigos partidários de seu pai e faz planos para vingar-se da morte de seu pai. Torna-se muito próximo de Cutting principalmente quando evitou que um irlandês tentasse matar Cutting para poder levar os seus planos em frente.

Johnny revela a Cutting a verdadeira identidade de Amsterdam assim como os seus planos. Cutting atinge o irlandês e agride-o consequentemente. Amsterdam coloca então um coelho morto no centro do bairro como símbolo de reavivar as lutas e a rivalidade social. No entanto, Tweed (Jim Broadbent) encontra-se com o jovem com um plano para derrotar Cutting em troca de votos irlandeses.

Começa um motim em Nova Iorque e instala-se o caos entre os cidadãos enquanto que Cutting e Amsterdam entram em combate e o irlandês mata Cutting. O nativo profere como últimas palavras “Graças a Deus, morro como um verdadeiro americano”.

7.3.1.8. Tom Cruise em “Colateral”

Tom Cruise interpreta Vincent, um assassino de aluguer que viaja para Los Angeles onde conhece o taxista Max Durocher (Jamie Foxx). Vincent pede para levá-lo a um prédio e propõe-lhe ser o seu motorista durante a noite, oferecendo-lhe uma grande quantia de dinheiro. Enquanto Max espera por Vincent, é surpreendido com um corpo a cair no seu táxi, partindo e sangrando o seu para-brisas. Vincent obriga-o a esconder o corpo na mala do táxi, revelando a sua identidade e força-o a fazer as paragens que ainda tem de fazer em troca de não o matar.

Na quarta paragem, Max recebe uma chamada para visitar a sua mãe Ida (Irma P. Hall) que se encontrava hospitalizada. Vincent permite a visita e vai junto, mostrando o seu lado cortês ao conversar com a mãe de Max. No meio da conversa, Max rouba-lhe a mala que contém toda a informação sobre as pessoas destinadas a serem assassinadas e atira-a de uma ponte. Vincent não o mata mas ordena-o a buscar as informações das próximas vítimas.

Saturado, Max chama Vincent de sociopata mas na volta este acusa-o de não ter iniciativas uma vez que é taxista há vários anos e que o seu sonho de montar uma empresa de limusines nunca se realizará. Max acelera então o táxi e capota-o com os dois dentro do carro. Na desordem, Max vê no computador que a próxima e última vítima é Annie (Jada Pinkett Smith), uma promotora de justiça que ele tinha conhecido no início da noite e corre com a arma de Vincent para o prédio onde ela trabalha.

No local, consegue encontrar Annie, avisando-a sobre a situação e fogem para uma estação de metro. Vincent persegue-os e entram dentro do metro onde trocam tiros através de uma porta. Max acerta fatalmente em Vincent e este senta-se e pergunta ao taxista se alguém irá notar que ele morreu, associando a uma conversa que ambos tiveram em que um homem morreu sentado num comboio e só foi descoberto horas mais tarde.

7.3.1.9. Anthony Perkins em “*Psycho*”

Anthony Perkins é Norman Bates, um solteirão de meia-idade dominado por sua mãe que o proíbe de ter uma vida longe dela. Juntos dirigem um motel na cidade de Fairvale.

Marion Crane (Janet Leigh) chega ao motel para passar a noite, encontrando-se em fuga após ter roubado quarenta mil dólares a um cliente da empresa imobiliária onde trabalha. Uma vez que chovia torrencialmente e tencionava procurar um restaurante para jantar, Bates convida-a para jantar com ele. Marion ouve do seu quarto a mãe de Bates a contestar contra o facto do filho ter convidado uma mulher para jantar e o solteiro leva o jantar para a sala do motel.

A fugitiva pergunta-lhe porque não coloca a sua mãe numa instituição mental e questiona-lhe sobre a falta de vida social, facto que ele contesta, alegando que a mãe é a sua melhor amiga. Ao regressar ao quarto, Marion resolve tomar um banho de chuveiro onde é brutalmente esfaqueada por uma figura idêntica a uma idosa. Bates retorna para o motel e depara-se com o corpo de Marion, suspeitando logo de sua mãe. Considera mandá-la para a prisão mas muda de ideias quando tem um pesadelo com a sua mãe a afundar em areias movediças e afunda o corpo da fugitiva e o seu carro num lago.

Lila (Vera Miles), irmã da vítima, parte em sua busca juntamente com Sam (John Gain), amante da irmã, e o detetive Milton Arbogast (Martin Balsam) já contratado pelo patrão de Marion para recuperar o dinheiro. O detetive lidera a procura e quando se reúne com Bates não consegue extrair informações. O detetive, entrando discretamente na casa, é assassinado pela figura misteriosa. Sam e Lila decidem encontrar-se com o xerife da cidade que lhes conta que a mãe de Bates morreu há vários anos, tendo cometido suicídio por envenenamento juntamente com seu amante. Explica-lhes que o filho teve um colapso nervoso após encontrá-los mortos e foi enviado para uma instituição mental. Sam e Lila partem para o motel e enquanto Sam distrai Bates, Lila entra na casa para investigar onde encontra um cadáver

mumificado. Repentinamente, surge a mesma figura para assassinar Lila que desvenda que o assassino é Norman Bates.

Na delegacia, Bates conta a um psiquiatra que tinha assassinado a sua mãe e seu amante, uma vez que sentia ciúmes da sua relação, forjando então o suicídio. Desenvolveu então uma dupla personalidade criando uma suposta mãe ciumenta, reação que ele sentia quando a sua mãe não lhe prestava atenção enquanto vivia a sua relação com o amante.

7.3.1.10. Al Pacino em “O Advogado do Diabo”

Al Pacino interpreta John Milton, dono de uma empresa de advocacia em Nova Iorque. Milton manda um dos seus advogados contratar Kevin Lomax (Keanu Reeves), um advogado de defesa que nunca perdeu um único caso. Este consegue ganhar um caso extremamente difícil que envolvia um professor, Lloyd Gettys (Chris Bauer), acusado de abuso sexual infantil mesmo sabendo que o seu cliente era culpado. Mesmo com as contestações de sua mãe Alice (Judith Ivey), uma cristã evangélica, Kevin muda-se para a cidade do pecado juntamente com sua mulher Marie-Ann (Charlize Theron).

Kevin passa mais tempo no trabalho do que em casa e começa a ter fantasias com a sua colega de trabalho Christabella (Connie Nielsen) enquanto que a sua mulher fica isolada e com a sua saúde mental cada vez mais deteriorada.

Kevin consegue um grande caso sobre um bilionário acusado de assassinar a sua esposa, filho e empregada porém, Milton aconselha-o a abandonar o caso e cuidar da esposa mas Kevin rejeita. O advogado ganha o caso e é informado que a sua esposa encontra-se completamente perturbada numa igreja. Mary-Ann mostra o seu corpo completamente golpeado, confessando a Kevin que Milton estuprou-a naquela tarde.

O advogado interna a esposa, uma vez que estivera a tarde toda com Milton e numa das suas visitas, Mary-Ann tranca-se no quarto e suicida-se enquanto que Kevin tenta arrombar a porta.

Alice revela a Kevin que Milton é seu pai e este decide enfrentá-lo. O advogado dispara vários tiros contra Milton mas as balas não fazem qualquer

efeito. Milton revela que não é apenas seu pai como também o próprio demónio. Kevin culpa-o por tudo o que sucedeu à sua vida mas Milton chama-o à razão, pois o jovem advogado sempre foi ambicioso e causador de ter deixado Mary Ann para trás. O demónio confessa ao seu filho que Christabella é sua meia-irmã e que ambos têm de conceber um filho. Kevin ao deparar-se com a beleza da meia-irmã, confessa-lhe que sempre a desejou mas no momento separa paixão de amor e suicida-se.

Dá-se um *flashback* e Kevin acorda na casa de banho na pausa do julgamento de Gettys e busca a sua esposa na sala do tribunal. Kevin confessa ao juiz que não representa mais o seu cliente e abandona a sala junto com Mary Ann. Um repórter persegue-os, pedindo uma entrevista mas depois de abandonarem o tribunal o repórter transforma-se em Milton, sorrindo e confessando que a vaidade é definitivamente o seu pecado preferido.

7.4. Implementação do *Software Adobe After Effects* para a Transformação da Narrativa

Estando as histórias delineadas para cada vilão, passou-se à fase da transformação da narrativas dos antagonistas dos dez filmes.

Foi necessário recorrer a um *software* eficiente capaz de importar os filmes completos e que permitisse realizar os respetivos cortes das cenas pretendidas. Deste modo, elegeu-se o programa *Adobe After Effects* para executar as montagens dos dez filmes, uma vez que este *software* suporta ficheiros de grande capacidade e contém as ferramentas necessárias para a sua concretização. Iremos explicar como se efetuou este processo passo a passo com um dos filmes, neste caso com *“Batman: O Cavaleiro das Trevas”*.

Numa primeira fase, importaram-se os filmes para o *software* e criou-se uma nova composição para arrastar o filme para dentro da mesma.

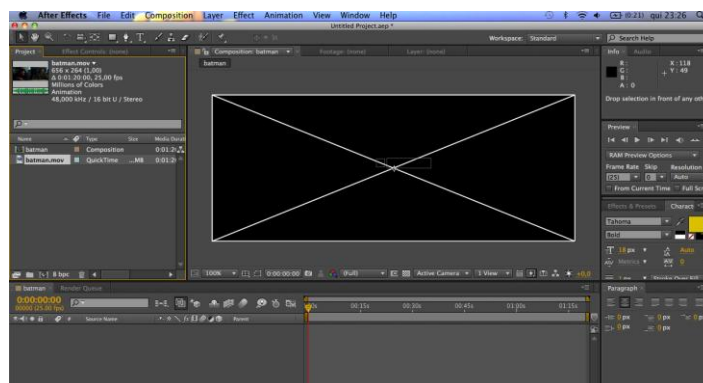


Figura 17: Arrastamento do filme para dentro da Composição

Durante a assistência de cada filme já se tinha apontado o momento, ou seja, os minutos em que surgiam as cenas solicitadas logo, a execução desta etapa correu sem dificuldades. Realizou-se os respetivos cortes de cada cena solicitada, eliminando as restantes, de modo a tornar o programa e o ficheiro mais ligeiro para se proceder às etapas seguintes, definindo-se um tempo limite para a composição.

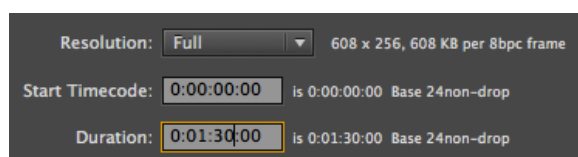


Figura 18: Definição do tempo limite para a Composição

Foi indispensável arrastar cuidadosamente as cenas para a linha de tempo, tendo em atenção a meta inicial da composição, assim como as intercalações das cenas de modo a garantir a concretização de um vídeo bem executado.

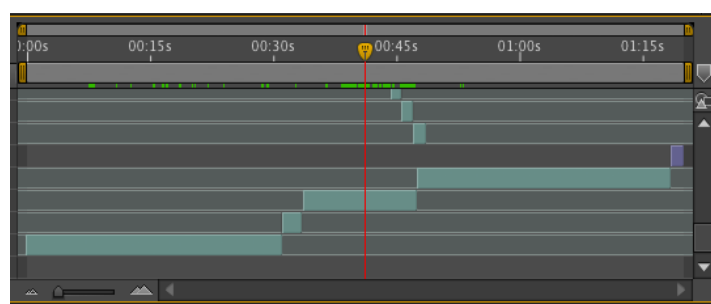


Figura 19: Intercalação dos fragmentos fílmicos

Com as cenas colocadas sequencialmente na linha de tempo, implementaram-se efeitos visuais e sonoros de *fade in* e *fade out* entre algumas cenas intercaladas, de modo a evitar cortes bruscos na narrativa. Estes efeitos construíram uma narrativa bem constituída, conseguindo não só apresentar uma narrativa aos espetadores que não tenham assistido aos filmes originais, mas igualmente surpreender os espetadores que já assistiram aos filmes anteriormente.

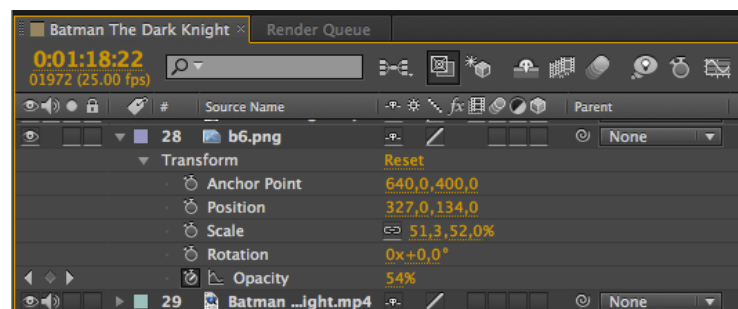


Figura 20: Inserção de efeitos visuais de *fade in* e *fade out*

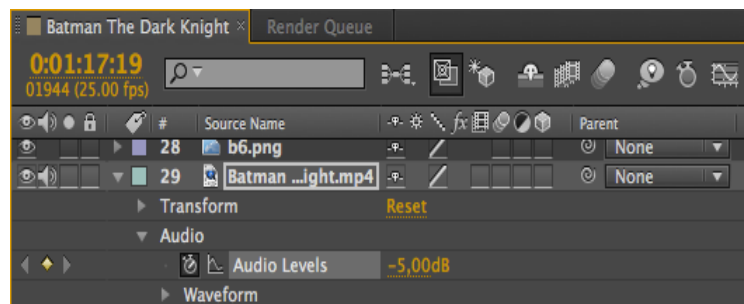


Figura 21: Inserção de efeitos sonoros de *fade in* e *fade out*

Como última tarefa foram acrescentadas legendas na língua portuguesa em todos os monólogos e diálogos existentes para que estes trechos possam ser compreendidos por todo o público, uma vez que todos os filmes são falados na língua inglesa.

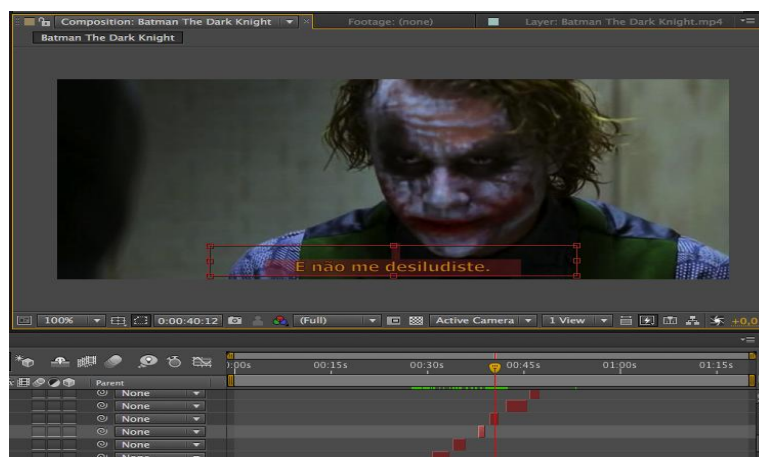


Figura 22: Inserção de legendas na língua portuguesa

Finalmente, restou apenas guardar cada filme em formato *.mov*, ficando assim com as dez sequências fílmicas integralmente manipuladas.

7.4.1. Interpretação e Conclusão da Manipulação da Narrativa e do Vilão Cinematográfico

As narrativas dos dez vilões foram reconstruídas de modo a transmitir uma mensagem comum, uma história delineada e coerente para que cada espetador interprete a mesma mensagem conforme foi concretizada, porém cabe a cada um fazer a sua própria interpretação. Esta iniciativa foi bem sucedida, uma vez que cada filme ofereceu uma gama de oportunidades para facultar a manipulação e alternância das cenas, dando-nos outra percepção e uma visão completamente diferente do filme original.

No final, fica-se com a sensação de que o vilão poderá, no entanto, ser a vítima de toda a história, ou então, de que o herói é na realidade o próprio vilão da história. A arte da montagem possibilita que se façam estas manipulações para originar algo novo, isto é, uma nova reconstrução simbólica com uma combinação de imagens:

“The essence of cinema is editing. It's the combination of what can be extraordinary images of people during emotional moments, or images in a general sense, put together in a kind of alchemy”⁵¹. (COPPOLA: 1994).

É graças à montagem que se consegue manipular e juntar cenas que contradigam o filme original e nos mostram uma vertente completamente diferente de cada perfil psicológico do vilão. Desta forma, ir-se-á explicar as narrativas que foram concretizadas a partir das edições efetuadas.

7.4.1.1. Commodus em “O Gladiador”

Commodus encontra-se a observar a estátua de seu pai quando é surpreendido e questionado pelo próprio se está preparado para ser o novo Imperador de Roma. O jovem responde afirmativamente perante a presença de Maximus.

No Senado de Roma, Commodus já com o poder, impugna os senadores pelo facto do pai passar os seus dias a ler e a esquecer-se do povo e aparecem os seus subordinados a distribuírem pão às pessoas. Gracchus contesta, referindo que o Senado é o povo, que foi escolhido pelo povo para falar pelo povo e o Imperador interrompe-o, perguntando-lhe se o povo come o que ele come.

Proximus confia a Maximus que no tempo que era um gladiador, o Imperador Marco Aurélio tocou-o no ombro e libertou-o. Maximus interrompe-o com o seu riso irónico, questionando-lhe se tinha conhecido Marco Aurélio. De repente, é mostrado o Imperador a ser assassinado, Commodus a chorar agarrado à estátua de seu pai e o corpo do Imperador, dando a impressão que Maximus o tinha morto. O antigo general pede então a Proximus que quer a mesma sorte que ele teve outrora: ficar em frente ao novo Imperador. Na arena, Maximus apunhala mortalmente Commodus.

Este trecho reflete que Commodus foi invejado por Maximus quando o Imperador passou-lhe o seu cargo, uma vez que lhe tinha prestado muitos

⁵¹ Entrevista de Francis Coppola à *Academy of Achievement*: <http://www.achievement.org/autodoc/page/cop0int-1>

serviços durante as guerras, o que levou o último a assassinar o jovem Imperador que se preocupava com o povo de Roma.

7.4.1.2. Joker em “*Batman: O Cavaleiro das Trevas*”

Joker interrompe uma reunião de mafiosos e declara que pensava que somente as suas piadas eram de mau gosto. Proporciona-lhes um truque mágico ao fazer desaparecer um lápis, agarrando num dos homens de Gambol e bate com a cabeça dele na mesa, perfurando-lhe o olho. Afirma ironicamente que o lápis apenas desapareceu e que a propósito o fato dele não foi barato e é mostrada uma cena em que Joker escorrega numa montanha de dinheiro.

Batman e Joker conversam na delegacia e o último alega que queria ver do que Batman era capaz, não o tendo desiludido ao deixar cinco pessoas morrerem e são mostradas as cinco vítimas: Um civil disfarçado de Batman, o Comissário Loeb, a juíza Surrillo, Rachel e Dent.

Joker avisa Batman que a máfia quer assassiná-lo para não interromper mais os seus negócios e declara que sabe a verdade sobre Batman ter mudado as coisas para sempre. Este pergunta-lhe a razão de o querer matar e Joker ri perdidamente alegando que não o quer matar pois não seria nada sem ele e que o completa.

Esta sequência não muda o facto de Joker ser um psicopata mas foi acrescentada uma característica à sua personalidade: a avareza e daí o seu envolvimento com a máfia. No seu diálogo com Batman, verifica-se que este não é propriamente um herói, uma vez que deixa a população morrer e denota-se uma certa cumplicidade entre ambos.

7.4.1.3. Hannibal Lecter em “*O Silêncio dos Inocentes*”

O Doutor Hannibal Lecter encontra-se a dialogar com a agente Clarice Starling, alegando que o superior da jovem deve andar muito ocupado para

mandar agentes ainda jovens do FBI tratar do caso de Buffalo Bill, o assassino em série que anda à solta.

O psiquiatra questiona a jovem se tem conhecimento do motivo pelo qual as pessoas chamam de Buffalo Bill ao assassino, uma vez que os jornais não se atrevem a publicar a razão. A jovem responde-lhe que tudo começou por ser uma piada dos assassinos em Kansas City, uma vez que “este gosta de lhes esfolar as bossas”. No entanto, Hannibal pergunta-lhe qual o motivo do assassino retirar a pele das suas vítimas e pede-lhe para espantá-lo com a sua perspicácia. Clarice alega que esse comportamento de esfolar as vítimas deve deixá-lo excitado já que os assassinos em série gostam de guardar um troféu das suas vítimas. Momentaneamente, Hannibal responde-lhe que não guardou nenhum troféu das suas vítimas e ela alega que não pois ele as comeu. Hannibal baixa o olhar e é mostrado uma rapariga a gritar desesperadamente.

Hannibal surge agarrado às grades da cela a gritar pelo nome de Clarice e a jovem a correr para junto dele para implorar-lhe que faça o teste mas ele nega, alegando que irá oferecer-lhe algo melhor de modo a ser promovida: Ordena-a visitar uma antiga paciente sua de nome Moffet e surge a figura desta jovem.

Esta narrativa aponta que Hannibal recordou um episódio do seu passado ao pensar numa das suas vítimas e ajuda Clarice na procura do assassino ao mandá-la visitar uma ex-paciente sua.

7.4.1.4. Norman Stansfield em “León: O Profissional”

A sequência começa com muito suspense onde se observam apenas os óculos escuros de León e Tony a acender um cigarro. Tony pergunta a León se estava tudo bem e se estaria livre na terça-feira, mostrando uma fotografia do polícia Norman Stansfield. León responde afirmativamente, bebe um copo de leite e guarda a fotografia.

Um dos homens de Stansfield revela que Marky foi assassinado por um tipo profissional e que, segundo declarações, antes de o matar mencionou-lhe o nome de “Stansfield”.

Stansfield entra no restaurante de Tony com vários polícias e senta-se em sua frente com ar furioso. Mostra-lhe uma foto do cadáver de Marky e refere que o assassinato ocorreu naquele restaurante, ato executado por um assassino italiano que deseja conhecer a todo o custo.

A sequência dá a entender que León é um assassino comandado por Tony que tem como missão matar Stansfield.

7.4.1.5. Castor Troy em “*Dupla Face*”

Abre-se a cela da prisão onde se encontra Castor Troy e surge Sean Archer que entra e intimida-o ao mostrar-lhe a aliança no seu dedo. Revela que destruiu todas as provas que comprovam a sua verdadeira identidade e que ficará preso nos próximos cem anos.

Archer apressa-se a ir embora, uma vez que tem uma esposa à espera dele e surge a imagem de Sasha, a namorada de Castor Troy e este, Revoltado, agarra-o e grita “Morre!”.

A narrativa termina com Troy com um ar arrebatado após ter morto acidentalmente o filho de Archer. O polícia chora traumatizado agarrado ao seu filho.

Há várias formas de se poder interpretar o trecho mas a mensagem a transmitir reflete que Troy é um agente infiltrado que tinha como missão matar um agente do FBI por estar a cometer irregularidades na sua função de agente. Troy mata o filho de Archer por engano, o que o leva a ser preso e é surpreendido por Archer, que afirma que ter destruído todos os indícios da sua missão.

7.4.1.6. Jack em “*Shining*”

Jack encontra-se a ser entrevistado para trabalhar como zelador no hotel Overlook. Na conversa entre responsáveis do hotel, Zach afirma que é um ex-professor e atualmente escritor, uma vez que ensinar era mais uma forma de atingir os seus objetivos. Um dos responsáveis refere que será uma grande mudança isolar-se no hotel durante cinco meses com a família mas Jack responde que está mesmo à procura de mudanças. Esta cena é interrompida com a imagem de duas meninas mortas e ensanguentadas no corredor do hotel onde junto a elas encontra-se a arma do crime: um machado.

Jack está sentado na cama com um ar perturbado e o seu filho Danny, que se encontra no seu colo, pergunta-lhe de forma quase implorável se nunca faria mal a ele e à mãe, remetendo-nos para uma cena de Jack a cortar uma porta do hotel com um machado.

Wendy sobe as escada do hotel com uma faca na mão e depara-se com o seu marido a beijar uma mulher, o que a deixa completamente incrédula.

O trecho dá a entender que Jack planeia matar a sua família, de modo a poder ficar livre para a sua amante, tendo já assassinado duas meninas no passado.

7.4.1.7. William Cutting em “*Gangues de Nova Iorque*”

Tweed e Cutting encontram-se junto do cais onde desembarcam dezenas de imigrantes. O político pede ao talhante que incentive os novos imigrantes que estão a desembarcar a apresentarem-se regularmente para votar em troca de uma vantajosa quantia de dinheiro. Inesperadamente, Cutting cospe para o chão num ato de repúdio e tira o chapéu, de modo a mostrar a sua repugnância ao pedido de Tweed, afirmando que o seu pai lutou pela independência do país e não irá entregar o país àqueles que não lutaram. É mostrada a desordem em Nova Iorque provocada pelos imigrantes

em que estes cometem atos extremamente violentos como incêndios de moradias, roubos e assassinatos.

Numa reunião entre Tweed e Amsterdam, o político propõe fazerem uma aliança contra Cutting e os seus nativistas e logo é transmitido o assassinato de Cutting pelas mãos do jovem irlandês.

A percepção da mensagem é bastante simples: os imigrantes que chegam aos Estados Unidos da América, ao invés de contribuírem para o crescimento do país, instalam o caos e por isso Cutting vive. Tweed, como vive exclusivamente para a política, faz uma conspiração juntamente com os irlandeses para matar o nativo.

7.4.1.8. Vincent em “*Colateral*”

Numa viagem de táxi, Vincent questiona Max sobre o seu sonho de montar um negócio de táxis, uma vez que Max não possui recursos financeiros e encontra-se no mesmo ramo há doze anos. O taxista responde que não se trata de uma suposição e que irá mesmo concretizar o seu sonho, aguardando por dinheiro e de tempo pois um negócio requer muita exigência como dinheiro, seguro e funcionários. Nisto, surge a aparição de Vincent com bastantes notas de dólares na sua mão. Repentinamente refere que o seu plano terá que ser perfeito, surgindo Vincent morto no metro, o que induz que Vincent é um homem rico e estas cenas remetem para as más intenções de Max para subir na vida.

Vincent acompanhou Max a visitar a sua mãe, apresentando-se e cumprimentando-a de forma cortês o que deixa Ida radiante. Enquanto ambos conversam, Max hesita em roubar a mala de Vincent mas consegue ganhar coragem para efetuar o roubo e fugir.

Esta história remete-nos para os planos de Max em querer mudar de vida, tendo tido a sorte de levar um cliente rico no seu táxi, o que o conduz a fazer planos para o roubo.

7.4.1.9. Norman Bates em “*Psycho*”

Bates pergunta a Marion se deseja antes jantar com ele ao invés de conduzir até a um restaurante sozinha. Durante o diálogo, surge uma grande quantidade de dinheiro. Ele desculpa-se por não ser muito engenhoso no que respeita a decorar uma mesa para jantar mas que a sua cozinha é bastante acolhedora e Marion aceita o convite.

No fim do jantar Marion levanta-se e Bates deseja continuar a sua conversa mas Marion alega que está muito cansada e que tem de voltar no dia seguinte bem cedo para Phoenix. Acrescenta que caiu numa armadilha e quer voltar para desfazer-se dela. Repentinamente, surge o corpo de Arbogast a cair de umas escadas, o que induz que Marion o tenha matado, uma vez que ele estaria a investigá-la. A fugitiva deseja-lhe boa noite e ele retribui mas questiona qual o seu último nome ao qual ela responde “Crane”. Assim que Marion deixa a sala, Bates consulta no livro de registos do motel e comprova que o seu nome é falso, uma vez que escreveu “Samuels”.

Bates pousa o telefone, sendo possível concluir que ele tenha feito uma denúncia sobre a localização de Marion que estaria em fuga por roubo e assassinato.

A narrativa indica que Marion roubou uma grande quantia de dinheiro e que assassinou o detetive que estaria em sua busca. Bates, ao aperceber-se do esquema criminosos de Marion, faz uma denúncia.

7.4.1.10. John Milton em “*O Advogado do Diabo*”

Milton está a caminhar e é abordado por Kevin que alega que ambos têm que conversar. Milton chama a atenção de Kevin para o estado de saúde da sua mulher que está doente e que precisa dele mais que tudo e pede-lhe para colocar o caso de lado. No entanto, pergunta-lhe se nunca se tinha questionado sobre a hipótese de poder abandonar o caso e o advogado responde que o que mais tem medo é que ele abandone o caso, a sua esposa melhora e ele possa odiá-la por isso.

Kevin surge com um olhar profundo como se estivesse a preparar algo e repentinamente surge a sua esposa que se suicida com um vidro. São mostrados os olhos de Kevin em grande plano para indicar a sua força sobrenatural e manipuladora ao conseguir que Mary-Ann se suicide. Sorri ironicamente à frente do espelho e ganha o caso que tanto queria defender. Apresenta-se um beijo entre ele e Christabella em que ele lhe confia que sempre a desejou desde o primeiro momento.

Kevin é um advogado ambicioso que colocou a sua vida pessoal de lado para dar tudo por tudo pelo seu trabalho. Milton aconselha-o a abandonar um grande caso mas o advogado consegue com que a sua esposa se suicide para ficar livre tanto para o trabalho como para a sua amante.

7.4.2. Criação de *Loops* para o Menu Inicial

Para a apresentação inicial de *CinémArt* criaram-se *loops* com as imagens dos vilões para criar a impressão que os vilões estariam a observar os espetadores. De início, ponderou-se em dispor somente imagens estáticas num *background* negro mas chegou-se à conclusão que estas imagens não eram apelativas visto encontrarem-se imóveis.

Os *loops* foram efetuados com um máximo de cinco segundos em que surgem as expressões mais famosas dos vilões mundialmente reconhecidos. Nos dez filmes, foram analisadas as revelações mais apelativas de cada personagem de modo a poder transmitir o seu perfil psicológico enquanto vilão. Para quem já tinha assistido aos filmes, estes *loops* funcionam como uma espécie de chamamento ao enquadrarem-se num *background* negro para mover os espetadores a selecionarem-nos.



Figura 23: Loop de John Milton em *O Advogado do Diabo*

7.4.3. Teste de Usabilidade: Prova efetuada a um Espetador que visualizou todos os filmes e a outro Espetador que não assistiu a nenhum

Antes de se proceder à implementação do *software* para a execução de *CinémArt*, foram efetuados testes de usabilidade a um participante que assistiu aos dez filmes e a outro que não assistiu a nenhum, de modo a verificar se o conceito do Projeto era igualmente interpretado por ambos. Esta tarefa foi árdua, uma vez que quase todas as pessoas já tinham assistido a pelo menos um filme entre os dez selecionados. No entanto, após várias semanas, conseguiu-se encontrar uma pessoa que ainda não conhecia os filmes e procederam-se aos respetivos testes.

No caso do usuário que já tinha assistido aos dez filmes, tratou-se de um participante do sexo masculino de vinte e quatro anos. Relativamente ao usuário que não conhecia nenhum dos dez filmes, tratou-se de uma participante do sexo feminino de vinte e um anos. Foram efetuadas as mesmas questões a ambos, interrogando qual o vilão presente na narrativa e qual a mensagem que interpretavam, tendo sido pedido para prestarem especial atenção às cenas que iriam surgir por entre as outras.

Ao primeiro participante pediu-se para assistir aos dez trechos fílmicos e reconstruir as histórias dos filmes originais, uma vez que este, contendo já conhecimentos cinematográficos, possa avaliar o desempenho das montagens efetuadas.

Relativamente aos dez trechos fílmicos, eis a sua interpretação:

- 1) *Gladiator*: O Imperador passa os seus poderes ao seu filho em frente a um dos seus conselheiros. O novo Imperador estabelece um governo mais sólido, pensando no povo que até então passava fome. O antigo conselheiro planeia a sua morte, assim como fez com o antigo Imperador pois dá-nos a sensação que o matou por não o ter proclamado. No final, assassina o Imperador;
- 2) *Batman: O Cavaleiro das Trevas*: Um louco assassino obcecado, interrompe uma reunião de mafiosos, querendo ganhar dinheiro. Num diálogo com Batman, julga-o por não proteger o povo da sua cidade, deixando pessoas morrerem mas entretanto confessa que ambos se complementam;
- 3) *O Silêncio dos Inocentes*: Um assassino canibal ajuda uma agente a encontrar outro assassino, dando-lhe pistas sobre o paradeiro do assassino;
- 4) *León: O Profissional*: Um assassino profissional é contratado para matar um agente de polícia, em que este tenta capturá-lo;
- 5) *Dupla Face*: Um agente faz um ajuste de contas ao roubar a esposa do assassino de seu filho;
- 6) *Shining*: Um homem com impulsos homicidas e adúlteros planeia o assassinato de sua família;
- 7) *Gangues de Nova Iorque*: Um nativo norte-americano rejeita um suborno de um político e é assassinado pelos novos imigrantes através de uma conspiração feita pelo primeiro;
- 8) *Colateral*: Um taxista estuda o seu cliente com recursos financeiros para roubá-lo e subir na vida;
- 9) *Psycho*: Uma mulher vê-se envolvida num assassinato e esconde-se num hotel onde esconde também um grande montante de dinheiro referente ao assassinato. O dono do motel desconfia ao verificar o seu nome falso no livro de registos e denuncia-a;
- 10) *O Advogado do Diabo*: Um advogado vive um casamento com os dias contados, refugiando-se no trabalho. Consegue com que a esposa cometa suicídio, ganhando assim o caso e ficar livremente com a sua amante.

No que diz respeito à participante que não assistiu a nenhum dos filmes, eis a sua interpretação:

- 1) *Gladiator*: Um jovem que é proclamado Imperador é perseguido por um homem que o assassina.
- 2) *Batman: O Cavaleiro das Trevas*: Dois assassinos que se completam;
- 3) *O Silêncio dos Inocentes*: Um carnívoro ajuda uma agente a encontrar um homicida;
- 4) *León: O Profissional*: Um italiano foi contratado para matar um polícia;
- 5) *Dupla Face*: Um polícia rouba a identidade de outro por este ter assassinado o seu filho;
- 6) *Shining*: Um ex-professor planeia matar a sua família, refugiando-se num hotel onde se encontra a sua amante;
- 7) *Gangues de Nova Iorque*: Um homem é atraído pelos imigrantes que instalam o caos e é assassinado;
- 8) *Colateral*: Um taxista tenta criar laços com o seu cliente, levando-o a visitar a sua mãe ao hospital para poder roubar a sua mala;
- 9) *Psycho*: Uma
- 10) assassina esconde-se num hotel e é descoberta;
- 11) *O Advogado do Diabo*: Um advogado que se aproveita do mal-estar de saúde da sua esposa para levá-la a cometer suicídio e ver-se livre da sua vida limitada.

Respetivamente a ambas as interpretações, os resultados foram bastante satisfatórios, uma vez que se pretende efetuar uma alteração ou reforço de papéis. Concluiu-se que o participante com os conhecimentos fílmicos deu bastante importância ao aparecimento de cenas intercaladas, já o outro participante deixou escapar alguns pormenores que seriam úteis para a interpretação da mensagem. Como a interpretação de ambos foram unânimes, prosseguiu-se para a concretização de *CinémArt*.

8. Desenvolvimento da Instalação

Após terem sido realizados os testes de usabilidade, iniciou-se a concretização da Instalação tendo como objetivo principal efetuar uma apresentação inicial com *loops* dos vilões, mostrando as expressões faciais mais conhecidas dos vilões para chamarem a atenção dos espetadores. Pretendia-se que esta apresentação conseguisse mover os espetadores a interagirem com o projeto e a desvendarem o trecho fílmico que se encontra oculto por detrás de cada *loop*.

Desde o início, pensou-se em projetar *CinémArt* numa tela de grande dimensão e de expor o Projeto numa sala escura, de modo a criar um sentimento de curiosidade aos espetadores ao depararem-se com os vilões. No que concerne a interação entre o espetador e a instalação, o espetador terá a possibilidade de selecionar um dos dez vilões dispostos no grande ecrã. Para tal, pensou-se em várias formas para implementar a interação desde *multitouch*, *laser tag* e *wiimote* até que se concluiu que *wiimote* seria a melhor opção, uma vez que a sua programação é de fácil acesso para a implementação deste processo.

Com esta aprovação, considerou-se um *software* que permitisse a leitura de múltiplos vídeos, de forma a não tornar o projeto lento e que não implicasse problemas de compatibilidade com o *wiimote*. Após várias pesquisas na internet e conselhos com peritos do programa, considerou-se os softwares *Quartz Composer* e *Max Msp* como a melhor opção.

8.1. Concepção e Implementação do Software *Quartz Composer*

O software *Quartz Composer* é um programa baseado em linguagem de programação visual fornecido como parte do ambiente de desenvolvimento *Xcode* no *Mac OS X* para o processamento de dados gráficos. Utiliza *OpenGL*, *OpenCL*, *Core Image*, *Core Video*, *JavaScript* assim como outras tecnologias para construir uma ferramenta de desenvolvimento em torno de um paradigma de programação visual simples.

A programação no *Quartz Composer* funciona por meio da implementação e conexão de *patches* (unidades de processamento de base) para produzirem um resultado. O *software* suporta uma grande variedade de formatos de imagens, vídeos em formato *.mov* e áudio ou MIDI. É capaz de construir composições de vídeos interativos que reagem a múltiplos sinais, bastando associar as entradas com os elementos da composição que se pretende ligar a interação. Dispõe da ferramenta “*Macro*” que é uma mais-valia para se guardarem as *subpatches* (composições onde se encontra programação para respectivas funções) para economizar o espaço do “*Billboard*”, de modo a que as inúmeras ferramentas de código não se tornem visualmente confusas.

As ferramentas de código interligam-se através de caixas unidas por meio de cordas, podendo programar de um modo evidente e visualizar os resultados visuais em tempo real conforme os passos elaborados o que nos permite ter uma visão clara do projeto e decidir o que se poderá acrescentar, diminuir ou alterar.

Numa primeira instância, começou-se por inserir um vídeo de cada vez no “*Billboard*” para examinar de que forma o programa iria reagir com a continuação do *upload* dos restantes. Teve de se ter especial cuidado para o programa não ficar lento com a leitura do vídeo. Para explanação da programação do projeto iremos tomar como exemplo o filme “*Colateral*”.

Após a inserção do primeiro vídeo, ajustou-se o tamanho adequado para que os restantes ficassem bem enquadrados e justapostos. O vídeo teve de ser redimensionado para um tamanho menor e deslocado para que se pudessem inserir os próximos, determinando desta forma uma posição x e uma posição y para cada um.

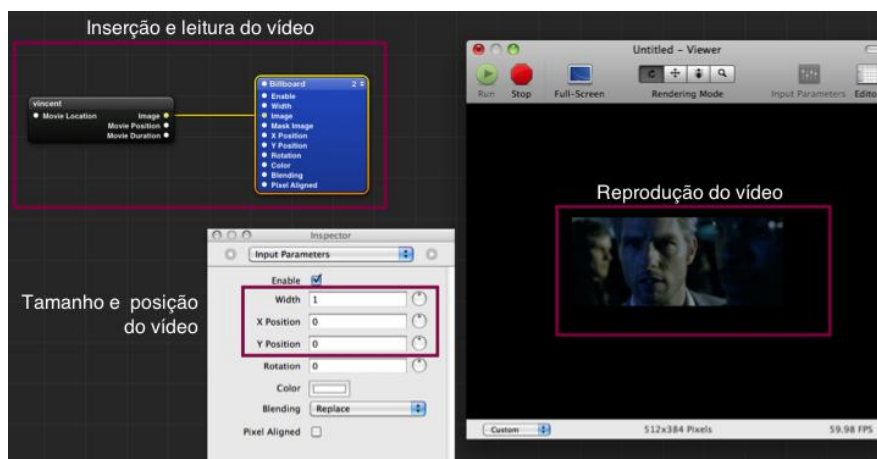


Figura 24: Secção da inserção e leitura de vídeos no *Quartz Composer*

Para tornar a interação possível, foi necessário criar ficheiros externos a fim de tornar o software mais leve, uma vez que poderia ficar sobrecarregados devido a serem vinte vídeos a serem produzidos no total (os *loops* e os vídeos correspondentes).

Neste âmbito, criaram-se dez *patches* com os vídeos a serem reproduzidos. Implementou-se o vídeo no “Billboard” e redimensionou-se para *fullscreen*. Foi colocado um círculo no canto inferior direito a fim de o espetador ter a opção de retroceder para o menu inicial, ativando a interação com o *mouse* através da ferramenta “*Interaction*”. Interligou-se esta ferramenta ao “*Circle*” para determinar a interação do rato sobre uma determinada ação. Acrescentou-se a ferramenta “*Math*” para indicar os valores da interação com o *mouse*. Neste caso, se o valor do *mouse* for igual a 1 sempre que carregar no “*Circle*”, este determina a ação de voltar ao menu inicial por meio do “*Stop Watch*” em que este indica para voltar ao ficheiro respetivo pois está conectado o “*Start Signal*”.

A ferramenta “*Javascript*”, que está a ligar o “*movindex*” ao “*Billboard*” dispara igualmente a ação de voltar ao menu inicial onde estão colocados os ficheiros dos *loops*.

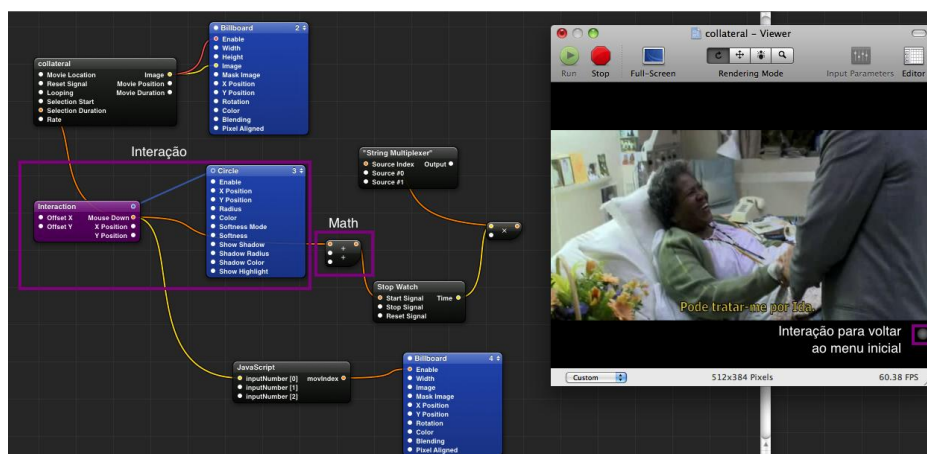


Figura 25: Secção da interação via *mouse*

Foi necessário recorrer à ferramenta de “Reset Signal” para o vídeo reiniciar durante a interação e também à ferramenta “Asynchronous Mode” para ativar o áudio do vídeo.

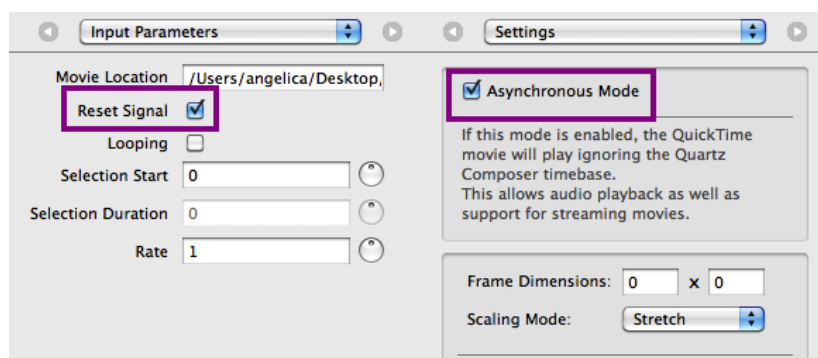


Figura 26: Reiniciar a reprodução do vídeo e ativação do som

Terminado o *patch* referente ao Colateral bastou copiar os mesmos códigos para os nove vídeos restantes e criar nove *patches* com os respetivos filmes.

Em seguida, centrou-se a concentração no *patch* do menu inicial, colocando os dez *loops* em reprodução contínua e implementar a interação para dispararem a leitura dos ficheiros correspondentes. Para a leitura do vídeo não se tornar lenta, inseriu-se a ferramenta “Conditional”, tendo em conta que se a duração do *loop* “Movie Duration” equivaler ao “Second Value”, isto é, se o valor for igual a 1, é disparado o patch com o vídeo proporcionado, parando a reprodução do *loop* até nova interação.

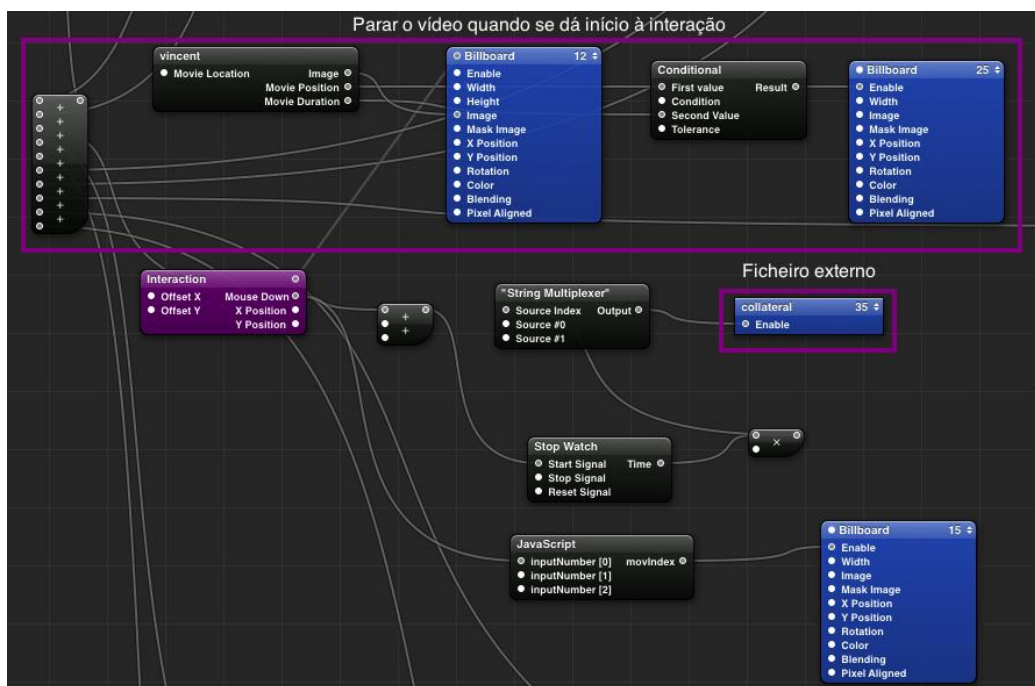


Figura 27: Secção de parar a leitura dos *loops* durante a interação

No final, implementaram-se os dez *patches* externos, ligando a opção “Output” do “String Multiplexer” para disparar o *patch* do menu inicial.

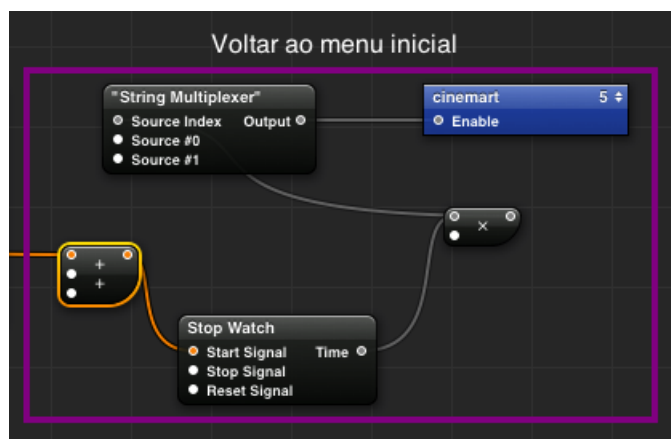


Figura 28: Secção de como regressar ao menu inicial

A interação com os dez *loops* do menu inicial foi testada várias vezes para averiguar se estavam corretamente interligados aos *patches* correspondentes e verificar sobretudo se a aplicação poderia tornar-se lenta. Como foram criados os *patches* externos, este processo facilitou de maneira a não tornar a aplicação pesada e obteve-se um bom resultado.

8.1.1. Relação e Enquadramento dos Vilões no Menu Inicial

Inicialmente, os vídeos dos vilões estavam sobrepostos e colocados aleatoriamente. Ponderou-se em criar uma conexão entre eles e foi então que se pesquisou o que poderia interligá-los de maneira conceptual e colocar os vídeos lado a lado com aqueles que teriam uma maior ligação.

Foi realizada uma pesquisa de forma coerente sobre os personagens que incorporam o papel de vilão. Na realidade, todos são vilões mas deveriam ser estudados minuciosamente na esperança de encontrar algo que os relacionasse nem que fosse a partir das manipulações já concretizadas. Desta forma, conseguiu-se decifrar alguns aspetos que relacionavam dois a dois dos dez vilões, sendo eles: *Batman*: “*O Cavaleiro das Trevas*” com “*Shining*”, “*Colateral*” com “*O Advogado do Diabo*”, “*Dupla Face*” com “*León: O Profissional*”, “*Gangs de Nova Iorque*” com “*Gladiador*” e “*Psycho*” com “*O Silêncio dos Inocentes*”.

Em “*Batman: O Cavaleiro das Trevas*”, as montagens refletem que Joker é um assassino psicopata que pretende que Batman seja seu cúmplice e mata um homem de forma violenta ao perfurar o olho com um lápis enquanto que em “*Shining*” Jack é um psicótico com impulsos homicidas que planeia assassinar a sua família, tendo já assassinado duas meninas com um machado. Em “*Colateral*”, Max é um taxista que planeia roubar e matar Vincent para subir na carreira a fim de montar o seu negócio de limusines enquanto que em “*O Advogado do Diabo*” Kevin é um advogado ambicioso que consegue que a esposa se suicide a fim de subir na carreira e ficar livre com a amante. Em “*Dupla Face*”, Castor Troy encontra-se preso por ter assassinado o filho de Archer acidentalmente pois o plano era matar o agente e não o seu filho enquanto que em “*León: O Profissional*” León é contratado para matar um agente de polícia. Em “*Gangs de Nova Iorque*”, Cutting pretende diminuir a imigração nos Estados Unidos da América por esta trazer a desordem ao país e rejeita um suborno de um político e é assassinado enquanto que em “*Gladiador*” Commodus é traído e morto por um antigo membro do exército do seu pai por desejar o seu cargo. Em “*Psycho*”, Norman Bates encontra uma mulher assassina no seu motel e denuncia-a

enquanto que em “*O Silêncio dos Inocentes*” um ex-psiquiatra que se encontra preso por homicídio, ajuda uma agente a encontrar um assassino em série à solta.

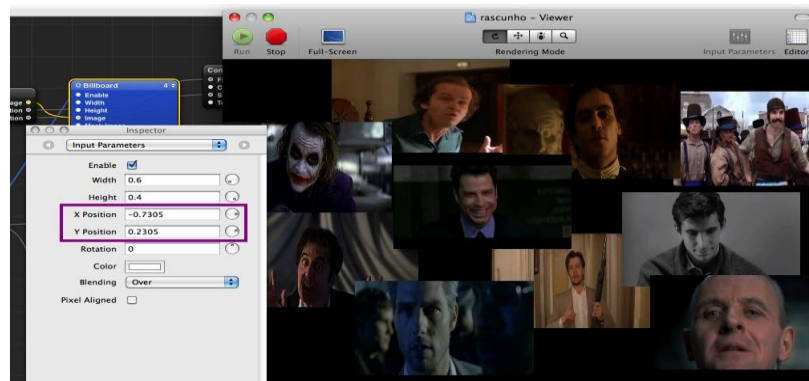


Figura 29: Secção de posicionamento dos vídeos

Neste contexto, foram posicionados os *loops* juntamente com os que se assemelham através do conceito retirado da montagem. Assim, através da ferramenta “*Input Parameters*”, ajustou-se as posições x e y de cada *loop* de acordo com a similitude de cada montagem

8.1.2. Inserção de Monólogos dos Vilões no Menu Inicial

Para a apresentação inicial tinha sido pensado implementar movimento para os *loops* em que estes moviam-se lentamente na horizontal, porém ao invés de se ter uma apresentação apelativa, obteve-se uma aparência demasiado confusa e que poderia dificultar a interação dos espetadores com o projeto.

O resultado visual já era bastante apelativo principalmente para quem valoriza o cinema ter a oportunidade de ver dez atores com papéis excepcionais iria tornar-se ainda melhor. No entanto, faltava algo à apresentação, algo que apelasse ainda mais e puxasse pelo público e foi então que se decidiu criar um áudio com algumas falas dos vilões.

O espetador precisa de algo que o puxe a interagir e os monólogos iriam funcionar como uma provocação por parte dos vilões.

Foram investigadas as dez falas mais marcantes dos atores, tendo em conta as frases que se tornaram mundialmente famosas:

- 1) Comodus: "Smile for me now Brother!";
- 2) Joker: "Why so serious?";
- 3) Hannibal Lecter: "What did you see Clarice? What did you see?";
- 4) Stansfield: "I haven't got time for this Mickey Mouse bullshit!";
- 5) Castor Troy: "Ooh wee you Good Looking!"
- 6) Jack: "Here's Johnny!";
- 7) William Cutting: "Is this it Priest, the Pope's new army?";
- 8) Vincent: "A Guy gets on the subway and dies. Do you think anybody will notice?";
- 9) Norman Bates: "Well, a boy's best friend is his mother.";
- 10) John Milton: "Vanity, definitely my favourite sin".

Para conseguir estes discursos, foram cortadas as cenas relevantes dos filmes no programa *Adobe After Effects* e guardados como ficheiros de áudio .mp3.

Criou-se uma composição no programa *Audacity* e implementaram-se os dez ficheiros áudio na mesma composição, respeitando uma pausa intercalar entre cada fala. No final, guardou-se num ficheiro áudio .mp3.

No software *Adobe After Effects*, importou-se um *loop*, neste caso o de Norman Bates, e implementou-se o áudio juntamente com o vídeo, guardando assim num só ficheiro .mov.

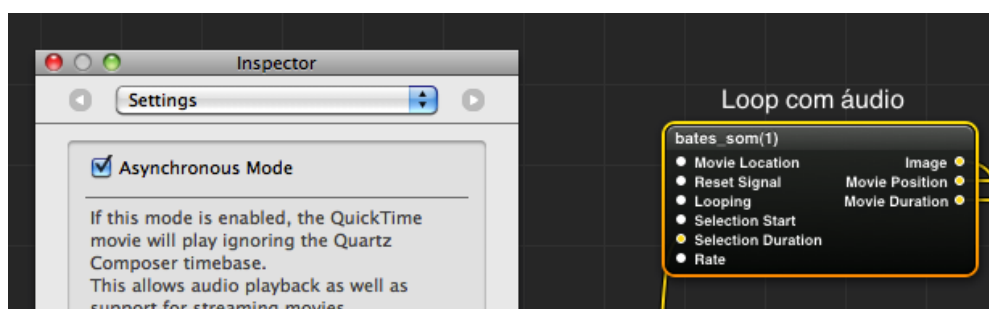


Figura 30: Ativação do *loop* com áudio

Bastou substituir o *loop* no *Quartz Composer* por este novo com áudio visto os códigos já se encontrarem funcionais para o vídeo/áudio parar ou reproduzir assim que houver interação.

8.1.3. Implementação da Interação

Já com o projeto a funcionar corretamente, incluindo a interação por meio do *mouse*, restaria simplesmente o acréscimo do código *wiimote* para dar *CinémArt* como concluído.

Após várias pesquisas, foi encontrado um tutorial⁵² no site de vídeos no *Youtube* que explica como se substitui o *mouse* pelo comando da *Wii*, contendo este as mesmas funções que o primeiro, funcionando apenas de maneira diferente.

Numa primeira fase, instalou-se o software *DarwiinRemote* visto que este contém gráficos que mostram as posições x, y e z do *wiimote*, assim como o acelerómetro que permite obter a aceleração do controle nos três eixos: vertical, lateral e profundidade. Em seguida, ligou-se o comando da *Wii* e ativou-se o *Bluetooth* do computador para conseguir obter a leitura do *wiimote*. Seguiu-se os passos do tutorial em que se teve que escolher a opção “*Find Wiimote*” e carregar simultaneamente nos botões 1 e 2 do comando e conseguiu-se ver, deste modo, a leitura do comando através do gráfico do programa.

⁵² <http://www.youtube.com/watch?v=fxskDnTzxtQ>

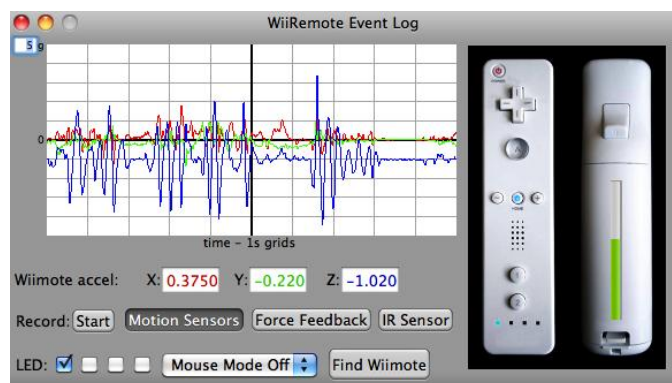


Figura 31: Leitura do wiimote pelo Darwiinmote

Com a detecção do comando da *Wii*, bastou simplesmente deligar o modo de funcionamento do *mouse*. Escolheu-se a opção “*Mouse Mode On (Motion)*” em que desativa a função do *mouse* e ativa imediatamente a função da leitura do comando.

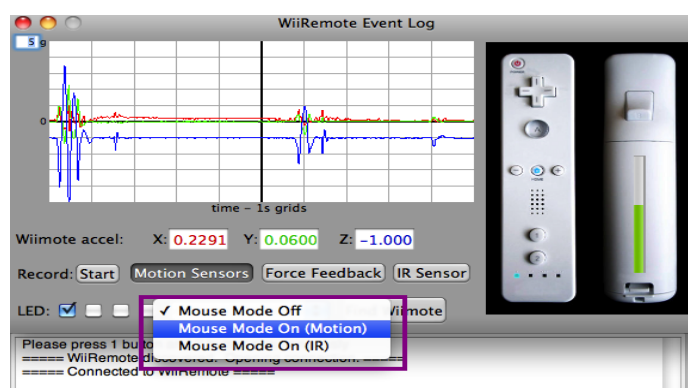


Figura 32: Ativação do *wiimote*

Com esta função, a interatividade já se encontra a funcionar corretamente, tendo sido apenas necessário ter aberto a aplicação *CinémArt* em *fullscreen* e deixar o comando nas mãos do espetador.

8.2. Concepção de *CinémArt* em *Max Msp*

O software *Max Msp* é um programa baseado em programação C para a concretização de projetos visuais, sonoros e multimédia. Devido à sua grande potencialidade para a criação de grandes projetos, este software foi a

primeira opção para a concretização de *CinémArt* mas como este apresentava várias dificuldades a nível de interação, decidiu-se concretizar o projeto no *Quartz Composer*. Ir-se-á então explicar as dificuldades encontradas a meio do processo.

Começou-se por inserir um vídeo respetivo a um *loop* para a apresentação inicial do projeto, de modo que este estivesse em contínua reprodução. Teve de se criar um “*qmetro*” para a leitura de vídeos no software e uma “*window*” para se poder observar o resultado visual.

Estando o primeiro *loop* a funcionar corretamente, copiou-se o código para os restantes nove *loops* inseridos de forma não-linear e sobrepostos uns aos outros e a serem reproduzidos automaticamente e continuamente.

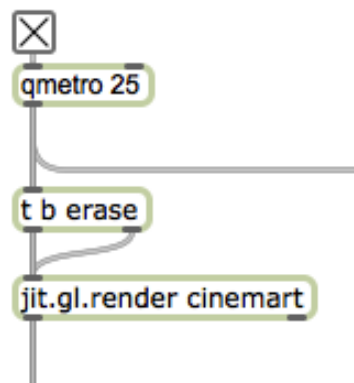


Figura 33: Leitura de vídeo via Max Msp

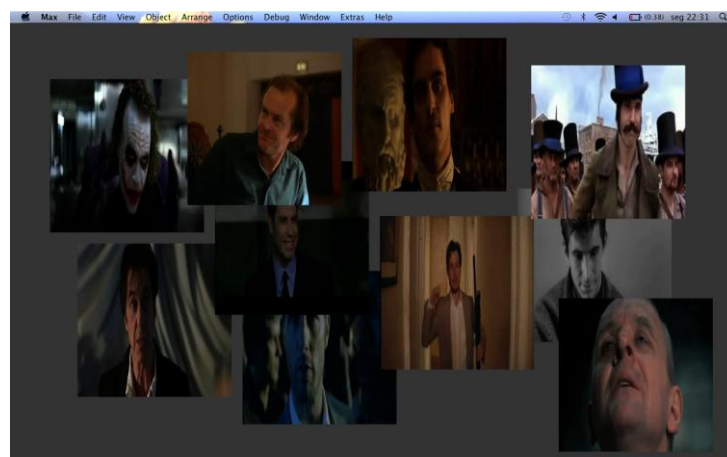


Figura 34: Reprodução dos *loops* na “*window*”

Para os *loops* serem reproduzidos de uma forma clara e para se poder ter um maior controlo relativamente ao tamanho do vídeo e à sua qualidade,

optou-se por criar um “*jit.gl.videoplane*” para interligar todos os vídeos já com controlos relativamente ao tamanho e à posição dos vídeos.

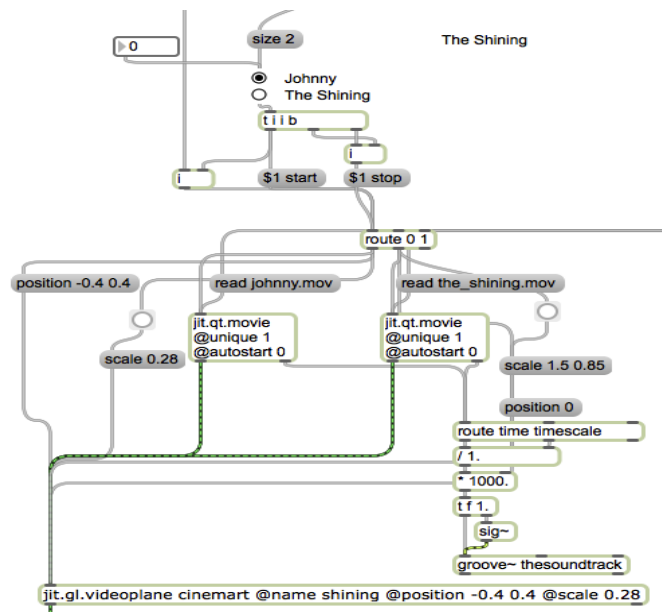


Figura 35: Secção do *upload* do vídeo

Seguiu-se a implementação da interação com o *mouse* para que ao carregar num dos *loops*, estes disparassem os vídeos respetivos. Criou-se um “*mousestate*” para detetar a posição do rato nas coordenadas x e y a fim de definir e traçar as coordenadas necessárias para os dez *loops*.

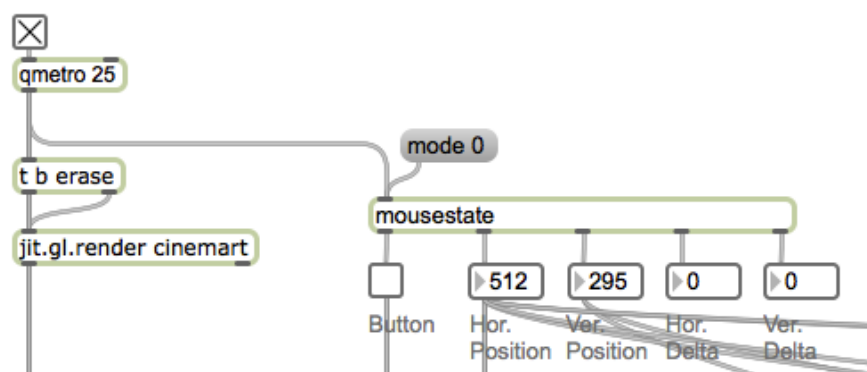


Figura 36: Secção da leitura do *mouse* através de coordenadas

Por meio do “*mousestate*”, foi possível detetar as coordenadas do *mouse* e procedeu-se à verificação das coordenadas do rato relativamente

9. Apresentação Pública do *CinémArt*

A apresentação pública de *CinémArt* foi realizada nos dias 9 e 10 de Outubro de 2012 no Centro de Computação Gráfica na Universidade do Minho. A mostra decorreu numa ala do departamento onde passam consequentemente alunos e professores da área de computação gráfica.

A exposição conseguiu despertar a curiosidade de alunos, levando-os a interagir com a instalação. Desta forma, conseguiu-se obter uma avaliação de *CinémArt* por meio de opiniões recolhidas através do preenchimento de um inquérito.

9.1. Espaço da Apresentação

A ala onde decorreu a exposição é composta por diversas janelas de grandes dimensões o que dificultou a boa visualização da projeção visto que a luminosidade era excessiva mesmo ao tentar cobrir as janelas com tecido escuro.

A claridade não foi favorável para a interação dos espetadores com a Instalação pois a leitura do computador com os infravermelhos do comando da *Wii* requiere um ambiente escuro, facto que dificultou a interatividade.

Mesmo existindo esta dificuldade, foi conseguida a transmissão da mensagem aos espetadores curiosos, isto é, a mostra do menu inicial com os *loops* e as falas dos vilões e após a interação, apesar de dificultada, conseguiram assistir a alguns trechos fílmicos por eles seleccionados.



Figura 38: Apresentação pública de *Cinémart* no Centro de Computação Gráfica

9.2. Análise das Diversas Expressões do Público

No decorrer da apresentação pública de *CinémArt*, foram registadas em tempo real as reações dos espetadores no momento em que interagiam com a instalação. Foi notável as diferentes reações emitidas pelos espetadores que já conheciam os filmes. No caso dos espetadores que não conheciam os originais, não se registou reações em relação ao visualizado. Para estes últimos, a sequência visualizada era verídica sem terem a noção que esta foi transformada por meio da montagem.

No que concerne aos espetadores que já tinham assistido aos filmes originais, foi notável a sua expressão surpreendida enquanto assistiam aos trechos, uma vez que não estavam à espera da manipulação dos filmes, tendo feito uma apreciação positiva como se irá descrever num tópico mais adiante.

9.3. CinémArt: Interatividade Online

Como *CinémArt* consta de interatividade em relação aos vídeos e decifração psicológica dos perfis dos vilões, foi tarefa fácil colocar o projeto online, uma vez que o site *youtube* permite inserir interatividade nos vídeos através do *mouse*. Assim sendo, enquanto no menu inicial os *loops* e a música reproduziam no *Quartz Composer*, esta reprodução foi gravada num ficheiro *.mov*, ou seja, em vídeo para inseri-lo no *youtube*⁵³.

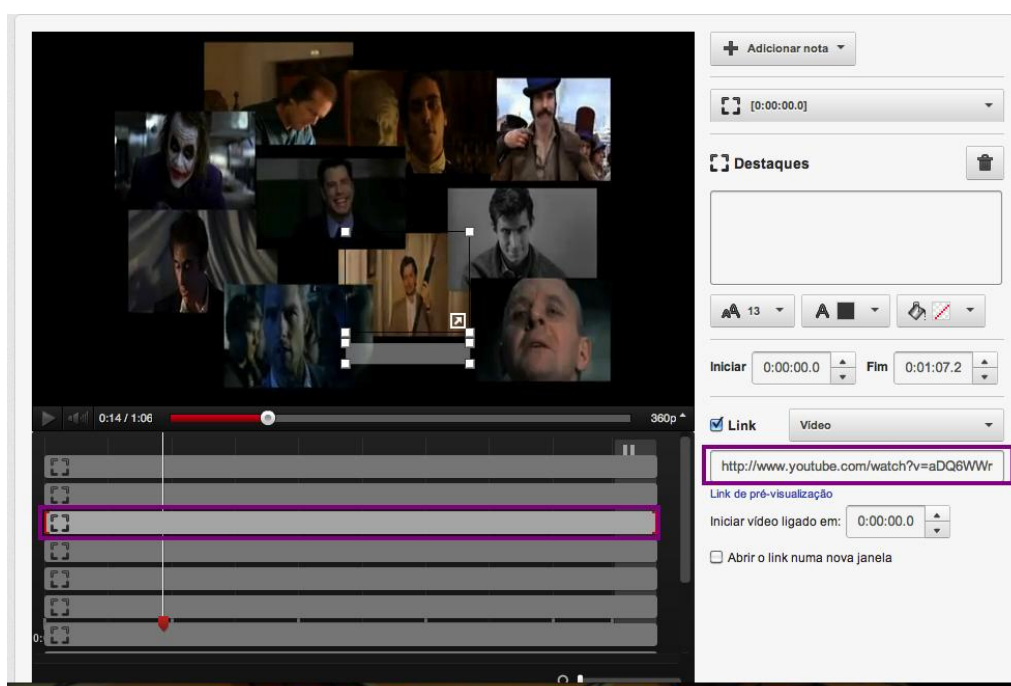


Figura 39: Inserção da interatividade de *CinémArt* no youtube

Como é visível na figura, o *youtube* fornece uma série de ferramentas para colocar *links* externos, inserindo-os nos vídeos. Deste modo, fez-se o *upload* do vídeo do menu inicial e dos dez vídeos correspondentes. No final, bastou inserir uma anotação em cada imagem dos *loops* do menu inicial com o *link* do vídeo respetivo a ser reproduzido.

⁵³ <http://www.youtube.com/watch?v=MNRYTVM2J8>

9.4. Inquéritos

Os inquéritos foram preparados em dois formatos: em papel para quem teve a oportunidade de interagir com a instalação durante a sua exposição e em formato digital⁵⁴ para quem interagiu com a mesma via *web*.

As perguntas eram de percepção fácil para os usuários poderem facultar as suas diversas opiniões acerca dos trechos fílmicos.

Os inquéritos eram semelhantes, tendo sido apenas acrescentado no inquérito de formato em papel a questão da dificuldade do manuseamento com o comando da *Wii*.

9.5. Estatísticas

Para se poder obter uma conclusão específica, foram criados dois gráficos para a demonstração das estatísticas das diversas opiniões recolhidas.

Foi feita uma junção de ambos os inquéritos para a obtenção do resultado obtido através das histórias interpretadas a partir dos trechos fílmicos aos quais os usuários assistiram. Dos sessenta e um participantes, vinte e um interagiram com a instalação na exposição e quarenta participaram via *web*. Através dos mesmos, conseguiu-se saber qual a montagem que mais surpreendeu, qual a montagem que menos surpreendeu e a razão de ambas. Ao todo, foram recolhidos sessenta e um inquéritos.

À pergunta “Qual a montagem que mais o surpreendeu?”, os usuários responderam da seguinte forma:

⁵⁴<https://docs.google.com/spreadsheets/viewform?formkey=dHVINGVpRjdJMXROSWIfX2dEVldCNVE6MQ#gid=0>

Filme	Número de usuários
<i>Gladiador</i>	5
<i>Batman: O Cavaleiro das Trevas</i>	2
<i>O Silêncio dos Inocentes</i>	0
<i>León: O Profissional</i>	11
<i>Dupla Face</i>	9
<i>Shining</i>	2
<i>Gangs de Nova Iorque</i>	0
<i>Colateral</i>	17
<i>Psycho</i>	0
<i>O Advogado do Diabo</i>	15
TOTAL	61

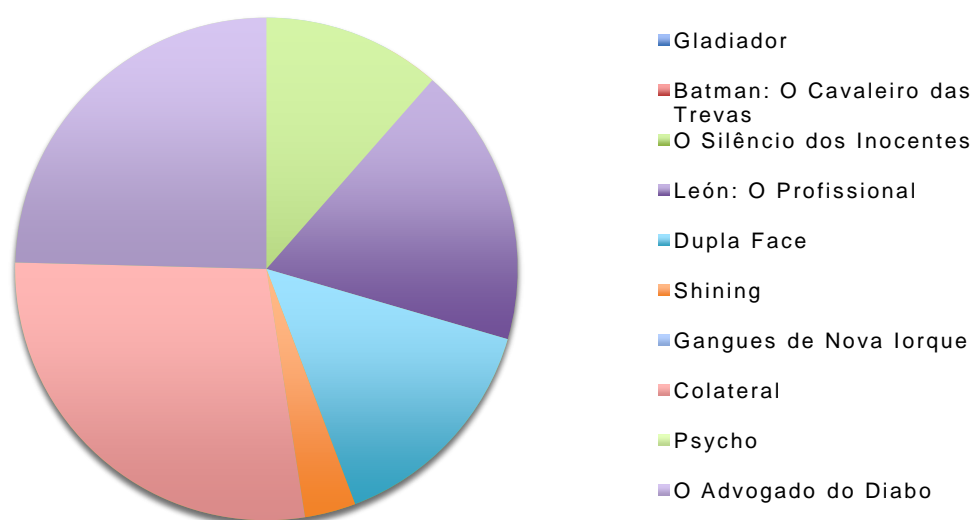


Figura 40: Quadro de estatísticas das montagens consideradas positivas pelo público

À pergunta “Qual a montagem que menos o surpreendeu?”, os usuários responderam da seguinte forma:

Filme	Número de usuários
<i>Gladiador</i>	3
<i>Batman: O Cavaleiro das Trevas</i>	19
<i>O Silêncio dos Inocentes</i>	17
<i>León: O Profissional</i>	5
<i>Dupla Face</i>	4
<i>Shining</i>	2
<i>Gangs de Nova Iorque</i>	1
<i>Colateral</i>	1
<i>Psycho</i>	9
<i>O Advogado do Diabo</i>	0
TOTAL	61

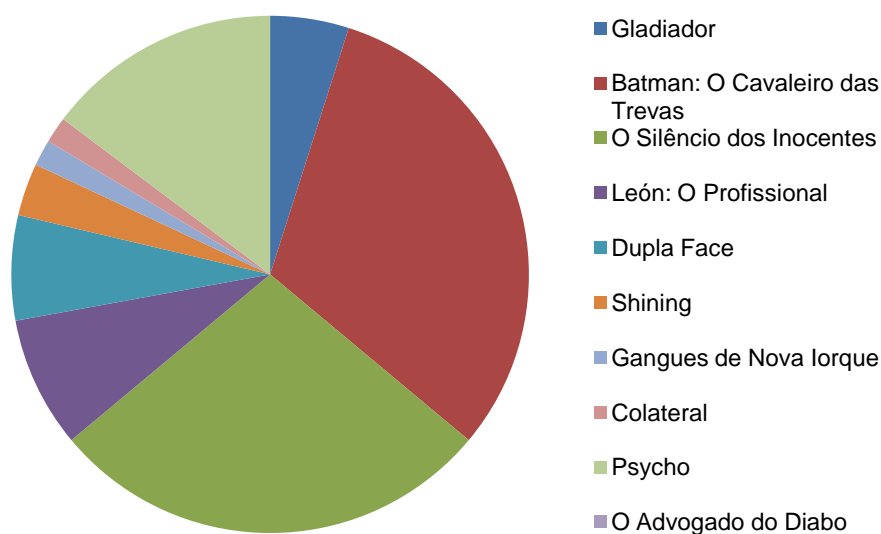


Figura 41: Quadro de estatísticas das montagens consideradas negativas pelo público

9.6. Conclusão do Público

A partir das respostas do público e das estatísticas efetuadas, concluiu-se que os filmes que mais surpreenderam foram “*Colateral*” e o “*Advogado do Diabo*”. De acordo com a maioria das respostas, no primeiro

filme o vilão parecia a vítima de toda a história e no segundo, o antagonista aparentava ser um bom conselheiro e o protagonista era de facto o vilão.

Relativamente às interpretações positivas sobre os filmes obteve-se respostas como:

“Surpreendeu-me o *“Colateral”* na medida de como é possível alterar por completo a interpretação de duas personagens com um simples retocar de cenas”. (Usuário do inquérito online).

“Sem dúvida o que me surpreendeu mais foi *“O Advogado do Diabo”*, pois as montagens concretizadas permitiram obter uma história diferente do filme original, tendo mantido uma estrutura, em termos de guião, mais fácil de seguir”. (Usuário do inquérito online).

No que diz respeito às montagens que menos surpreenderam o público destaca *“Batman: O Cavaleiro das Trevas”* e *“O Silêncio dos Inocentes”*. De acordo com os espetadores, nestas montagens o verdadeiro vilão estava muito presente, não tendo conseguido interpretar qualquer outra mensagem a não ser que o vilão mantinha o seu papel.

Relativamente às interpretações negativas dos filmes obteve-se como respostas:

“O filme *“Batman”* foi a montagem menos sucedida porque Joker mantém a sua malvadez ao enfiar um lápis no olho do mafioso”. (Usuário do inquérito online).

“No *“Silêncio dos Inocentes”* está muito evidente quem é o vilão e as atrocidades que ele admite ter feito no passado”. (Usuário do inquérito da exposição)

10. Desenvolvimento Futuro

Primeiramente, pretende-se fazer melhorias tecnológicas no que se refere aos códigos e ao *software* utilizado. Como já foi referido tentou-se utilizar o *Max Msp*, espera-se poder ultrapassar os obstáculos encontrados durante o percurso da execução do projeto neste programa, uma vez que o tempo era limitado para tal.

A apresentação inicial também será modificada na medida em que haverá a deslocação aleatória dos vídeos, acompanhado de um som de fundo.

Por questões financeiras, não foi possível obter um ótimo resultado visual, visto que a projeção foi executada numa parede e não numa tela. Futuramente, espera-se ter recursos financeiros para a projeção da instalação numa tela de grande dimensão e com um projetor multimédia avançado. De acordo com o espaço, ter-se-á em conta que as exposições decorrerão em espaços escuros para ter uma melhor correspondência com o conceito e igualmente para uma interação mais segura.

De início, pensou-se em produzir vídeos tridimensionais mas visto o tempo ser bastante reduzido não foi possível concretizar esta ideia. É desta forma, que se pretende levar esta ideia a cabo no futuro para se conseguir uma instalação mais fortalecida.

10.1. Desenvolvimento de outras Temáticas para o *CinémArt*

CinémArt poderá ser levado a cabo com outras temáticas. Este conceito de montagem permite fazer mil e uma alterações e foi de primeira instância fazer uma alusão ao papel do vilão.

Futuramente, espera-se desenvolver a mesma temática com outros vilões de outros filmes e aumentar o número de *loops* na apresentação inicial. São tantos os filmes com ótimos antagonistas que através da simples montagem se pode construir uma história completamente distinta.

Uma temática a levar-se a cabo seria a junção de diversos protagonistas, antagonistas e paisagens juntando-os no mesmo trecho fílmico de modo a construir-se uma história coerente. Dos vários temas a desenvolver, espera-se recriar histórias a partir de: um universo feminino excluindo nos trechos a presença masculina; recriação da família de vampiros ao fazer uma junção de vários personagens vampíricos; mesclas de crianças de outros filmes; criar históricos exclusivamente em ambientes noturnos; ação alusiva a temas de guerra e reportá-la para recriar uma guerra imaginária; cenas passadas em alto mar; junção de vários heróis e cenas de filmes épicos entre muitos outros.

Como se pode constatar a partir destas ideias, o universo cinematográfico é infinito.

11. Conclusão

Este último tópico sintetiza todas as etapas elaboradas tanto na prática como na teoria, expondo o cumprimento dos objetivos iniciais.

O cinema foi uma seleção favorável visto ser um artefacto cultural que abrange todo o mundo. Neste âmbito, elaborou-se *CinémArt* com especial destaque para os vilões cinematográficos, reconstruindo suas narrativas através da montagem porque os seus papéis sempre foram menosprezados pela maioria do público.

No desenrolar da programação da instalação interativa, ocorreram diversas dificuldades nomeadamente a escolha do software que teve de ser completamente substituído por outro.

Estando o projeto concluído, fez-se uma investigação minuciosa de diversos temas relacionados com o cinema, a estética e a montagem. Posteriormente, foram pesquisados projetos semelhantes que se pudessem integrar no estado de arte, tendo-se chegado à conclusão de que a reconstrução da narrativa através da montagem e manipulação de imagens da mesma foi pioneira.

A exposição de *CinémArt* e a implementação do mesmo no *youtube*, permitiu chegar a um consenso global do projeto através das opiniões obtidas pelo público. O projeto foi concebido com uma mensagem a ser transmitida ao público, mensagem esta que foi igualmente recebida com a mesma apreciação, excluindo alguns trechos que continham cenas intercaladas necessárias para a criação do perfil do vilão e que foram desconsiderados.

Por meio das respostas obtidas, pretende-se melhorar o projeto no que diz respeito aos efeitos de montagem, uma vez que limitou-se a uma curta duração do trecho. Assim sendo, poder-se-á aumentar a sua duração, com cenas mais amplas e explícitas para o traçamento psicológico do vilão.

Numa perspetiva global, *CinémArt* teve uma apreciação muito positiva, dando mais motivação para o desenvolvimento de outras temáticas cinematográficas.

“Film editing is now something almost everyone can do at a simple level and enjoy it, but to take it to a higher level requires the same dedication and persistence that any art form does”⁵⁵. MURCH: 2001, p. 435).

⁵⁵ Wohl, Michael, *Editing Techniques with Final Cut Pro*, p. 435.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS E CIBERGRÁFICAS

12.1. Bibliografia

- A. Hernández, Juan. *Cinema e Literatura: A Metáfora Visual*. Campo das Letras, 2003.
- Aumont, Jaques. *A Imagem*. PAPIRUS EDITORA, 2002.
- Bazin, André. *Qu'est-ce que le Cinéma?*. Du Cerf, 1992.
- Bordwell, David; Thompson, Kristin. *Film Art: An Introduction*. McGraw-Hill Humanities, 2009.
- Bourdieu, Pierre. *O Poder Simbólico*. Difel, 1989.
- Carrière, Jean-Claude. *A Linguagem Secreta do Cinema*. Editora Nova Fronteira, 2006.
- Cavell, Stanley. *La Projection du Monde*. Éditions Belin, 1999.
- Cook, David A. *A History of Narrative Film*. Norton & Company, 1990.
- Cook, Pam & Bernik, Mieke. *The Cinema Book: 2nd Edition*. British Film Institute, 1999.
- Cousin, Mark. *Story of Film*. Anoya Books, 2011.
- Cruz, Márcia Cruz. *Linguagem Audiovisual*. Palhoça UnisulVirtual, 2007.
- Deleuze, Gilles. *A Imagem-Movimento*. Assírio & Alvim, 2004.
- Deleuze, Gilles. *A Imagem-Tempo*. Assírio & Alvim, 2006.
- Deleuze, Gilles & Félix Guattari. *Mil Platôs: Capitalismo e Esquizofrenia, Volume 1*. Editora 34, 1995.
- Eisenstein, Sergei. *A Forma do Filme*. Jorge Zahar Editor, 2002.
- Eisenstein, Sergei. *Da Revolução à Arte*. Lisboa: Editorial Presença, 1974.
- Eisenstein, Sergei. *Teoría y Técnica Cinematográficas*. RIALP, 1999.
- Eisenstein, Sergei. *Reflexões de um cineasta*. Lisboa: Editora Arcádia, 1992.
- Giannetti, Louis. *Understanding Movies*. Prentice Hall, Englewood Cliffs, New Jersey, 1993.
- Godard, Jean-Luc. *Histoire(s) du Cinéma, Volume 1*. Gallimard-Gaumont, 1998.
- Goodwin, James. *Eisenstein, Cinema, and History*. University of Illinois Press, 1993.
- Israel-Pelletier, Aimee. *Godard, Rohmer, and Ranciere's Phrase-Image*. Board of Regents: University of Wisconsin System, 2005.

Jensen, J. F. *Interactivity: Tracking a new Concept in Media and Communication Studies*. Nordicom Review, 1: 185-204.

Kuleshov, Lev Vladimirovich. *Kuleshov on Film*. University of California, 1975.

Ledur, Paulo Flávio & Sampaio Paulo. *Os Pecados da Língua*. AGE, 1993.

Leone, Eduardo. *Reflexões sobre a montagem Cinematográfica*. UFMG, 2005.

Lieser, Wolf. *Arte Digital*. H. F. Ullman, 2009.

Marcel, Martin. *A Linguagem Cinematográfica*. Dinalivro, 2005.

Monaco, James. *How to read a Film*. Oxford University Press, 1981.

Pasolini, Pier Paolo. *L'Expérience Hérétique: Langue et Cinéma*. Ramsay, 1989.

Penafría, Manuela; Martins, Índia Mara. *Estéticas do Digital: Cinema e Tecnologia*. Livros LabCom, 2007.

Pudovkin, Vsevolod Illiaronovich, *Métodos do Tratamento do Material (Montagem Estrutural)*. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1991.

Rancière, Jaques. *O Destino das Imagens*. Orfeu Negro, 2011.

Rancière, Jaques. *O Espectador Emancipado*. Orfeu Negro, 2010.

Souza, Marcos Freire Pereira. *Narrativa Hipertextual Hipermídia*. Ada Machado, 2010.

Schiavone, Roberto. *Montar um Filme*. Avanca: Cineclube de Avanca, 2003.

Teixeira, Inês Assunção de Castro; Lopes, José de Sousa Miguel. *A escola vai ao Cinema*. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.

Vanoye, F. e Goliot-Lété, A. *Ensaio sobre a análise Fílmica*. Campinas SP: Papyrus, 1994.

Whol, Michael. *Editing Techniques with Final Cut Pro*. Peachpit Press, 2001.

Wollen, Peter. *Signos e Significação no Cinema*. Lisboa: Livros Horizonte, 1984.

12.2. Cibergrafia

A Experiência Cinematográfica pode ser Transcendente? 13 de Julho de 2012

<<http://cinegnose.blogspot.pt/2010/10/experiencia-cinematografica-pode-ser.html>>

A Hipertextualidade como Norteadora de um Universo imenso de Informações. 13 de Setembro de 2012

<<http://eadhipertextualidade.blogspot.pt/>>

Conceitos de Hipertexto. 13 de Setembro de 2012

<http://trabalhohipermedia.do.sapo.pt/conceitos_de_hipertexto.htm>

Georges Méliès – O Mestre dos Efeitos Especiais. 11 de Julho de 2012

< http://obviousmag.org/archives/2009/06/georges_melies.html>

Filosofia da Arte e Estética: Refletindo sobre a função da Arte. 1 de Setembro de 2012

<http://www.webartigos.com/artigos/filosofia-da-arte-e-estetica-refletindo-sobre-a-funcao-da-arte/5481/>

Interactivity: Tracking a New Concept in Media and Communication Studies. 14 de Julho

<<http://www.organiccode.net/jenson.pdf>>

Interatividade no Cinema. 5 de Janeiro de 2012

<<http://www.blog.iceinteractive.com.br/2011/08/interatividade-no-cinema.html>>

Introdução à Montagem Cinematográfica. 2 de Junho de 2012

<<http://www.ebah.com.br/content/ABAAAAR5kAK/introducao-a-montagem-cinematografica>>

Invention de la Photographie. 4 de Janeiro de 2012

<<http://www.photography-museums.com/pages/page-inv.html>>

Kino-Automat. 4 de Janeiro de 2012

<<http://stage.itp.nyu.edu/history/timeline/kinoautomat.html>>

Le Montage chez Méliès. 11 de Julho de 2012

<<http://cinephil.centerblog.net/3663194-Le-montage-chez-Melies>>

Livros que nos envolvem outra vez. 17 de Setembro de 2012

<<http://www.slideshare.net/nzagalo/livros-que-nos-envolvem-outra-vez>>

Les Conditions du Récit Filmique Interactif, Dispositifs et Réception. 14 de Junho de 2012

<http://1.static.e-corpus.org/download/notice_file/1185260/Carlos-Sena-Caires-THESE.pdf>

Nascimento da Tecnologia do Cinema. 4 de Janeiro de 2012

<<http://virtual-illusion.blogspot.pt/2010/12/nascimento-da-tecnologia-do-cinema.html>>

O Cinema Interativo é Possível. 30 de Junho de 2012

<<http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n58/dreno.html>>

O Cinema Interativo vem aí. 6 de Janeiro de 2012

<<http://pipocamoderna.com.br/o-cinema-interativo-vem-ai/41746>>

T-Visionarium. 18 de dezembro de 2012

<http://www.icinema.unsw.edu.au/projects/t_visionarium/project-overview>

The Kuleshov Experiment. 3 de Janeiro de 2012

<<http://www.elementsofcinema.com/editing/kuleshov-effect.html>>

Uma Breve Retrospectiva de Cinema Interativo. 4 de Janeiro de 2012

<<http://www.brainstorm9.com.br/10976/diversos/uma-breve-retrospectiva-do-cinema-interativo/>>

ANEXOS

Anexo I - Códigos de Programação do *Quartz Composer*

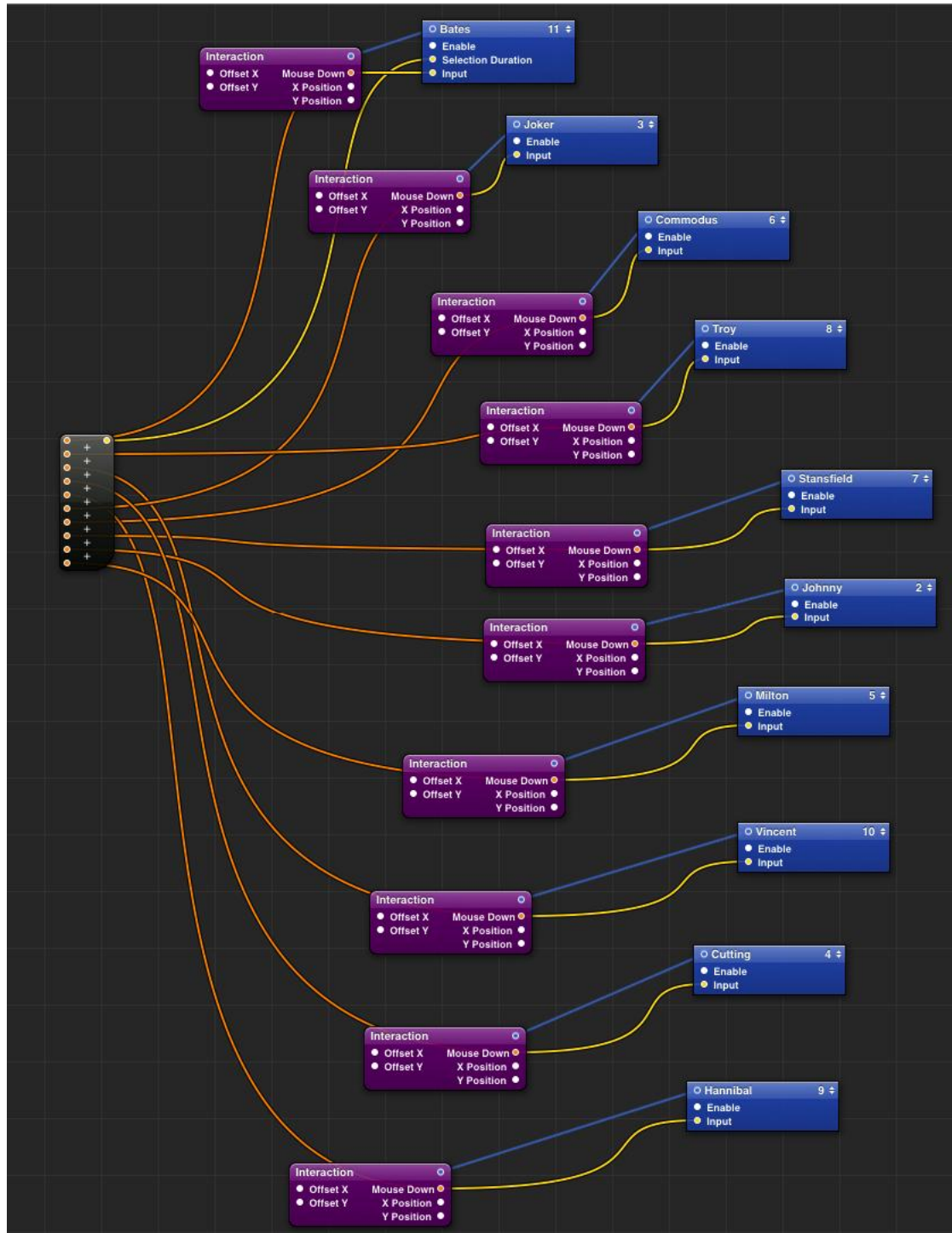


Figura 42: *Patcher* principal usado no *Quartz Composer*

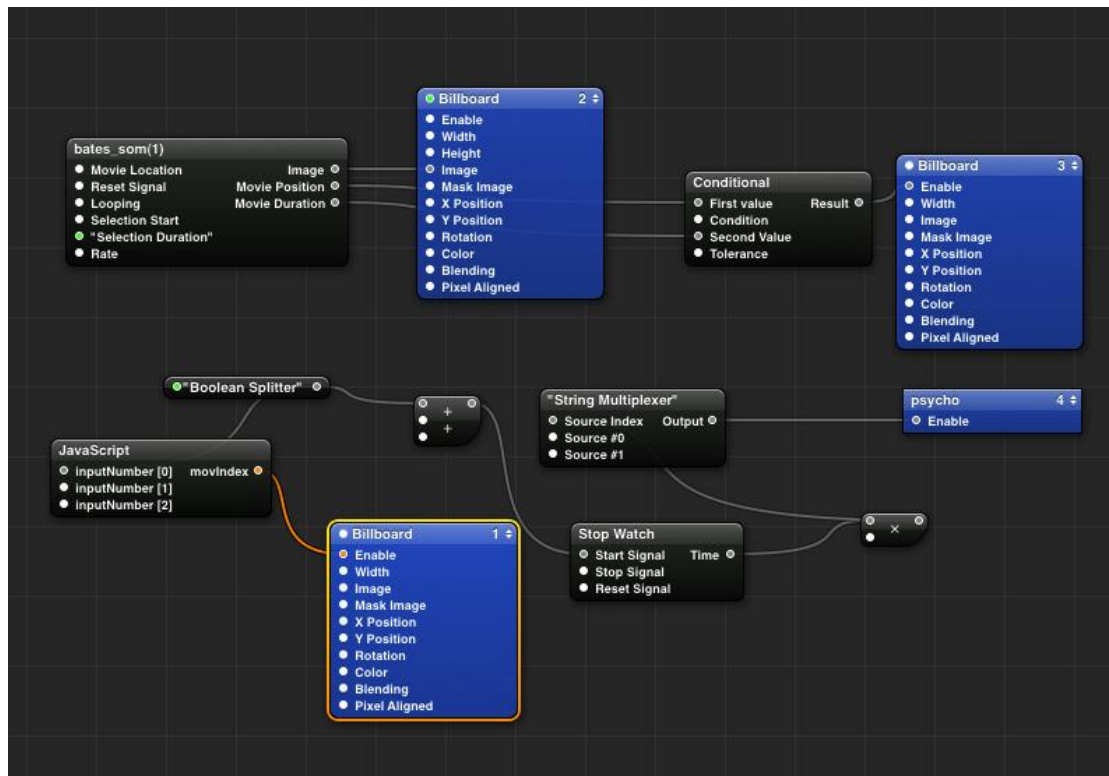


Figura 43: Um dos dez Macros usado no Quartz Composer

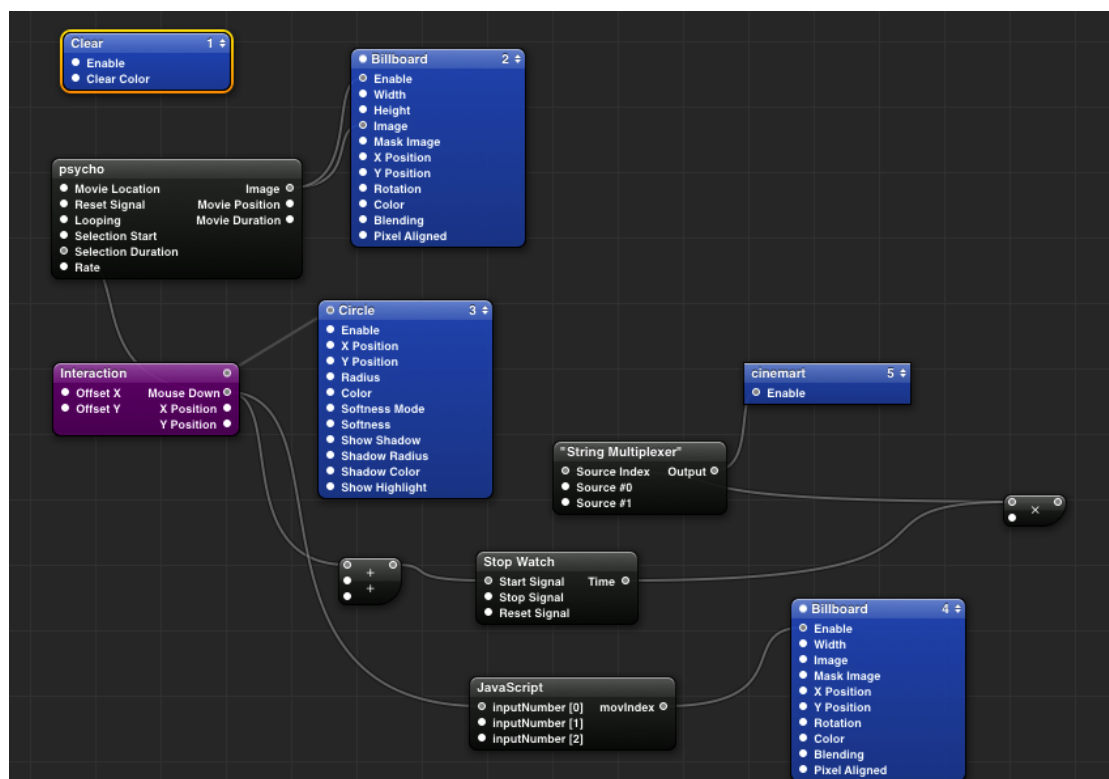


Figura 44: Um dos dez Sub-patchers usado no Quartz Composer

Anexo II - Diagrama de *CinémArt*

Instalação Projetada em Tela ou em Tecido Escuro com um sofá e um comando *Wii* à mercê do Espetador



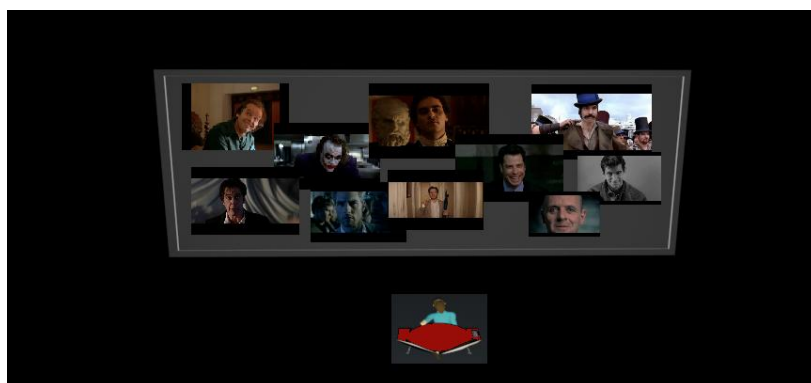
Chegado o Espetador, observa dez *loops* de filmes reconhecidos, podendo escolher (apontando para a tela com o comando *Wii*) o filme desejado



Observação do filme escolhido (duração de 1m30)



No final do filme, a Instalação volta à etapa inicial



Anexo III - Primeiros testes com *CinémArt*



Figura 45: Teste da interação com os *loops*



Figura 46: Visualização do trecho fílmico selecionado

Anexo IV - *Flyer* da Exposição



Anexo IV - Guia de Instruções presente na Exposição

CINÉMART

CinémArt consiste numa Instalação Interativa Cinematográfica sobre o percurso narrativo de dez vilões mundialmente reconhecidos.

No entanto, a história de cada vilão encontra-se alterada, o que requiere que o espetador interaja fisicamente, escolhendo um dos dez trechos fílmicos que o ecrã dispõe, e psicologicamente, decifrando a mensagem exposta, traçando um novo perfil para cada vilão.

INSTRUÇÕES

Com o comando da *Wii*, aponte para o ecrã guiando-se pelo cursor. Escolha um dos dez trechos dispostos na tela premindo o botão “A”.

Assista ao trecho fílmico que escolheu. Para voltar à apresentação inicial, prima no círculo que se encontra no canto inferior direito.

No fim, preencha o formulário, respondendo sobre aquilo que interpretou.

Anexo V - Questionário efetuado na Exposição

CINÉMART - QUESTIONÁRIO

Sexo: Masculino ☐

Feminino ☐

Idade:

No vídeo inicial, as vozes dos atores despertaram a sua curiosidade? Se sim, indique qual:

Já assistiu anteriormente a algum destes filmes?

Sim ☐

Não ☐

Se sim, indique quais:

Indique os filmes que acabou de assistir:

Que história interpreta em cada um deles?

Qual o trecho fílmico que mais o surpreendeu? Justifique.

Qual o trecho fílmico que menos o surpreendeu? Justifique.

Teve alguma dificuldade ao interagir com a Instalação?

Sim ☐

Não ☐

Se sim, indique qual:

Anexo VI - Exposição de *CinémArt*



Figura 47: Disposição de cadeira, guia de instruções, comando e inquérito para os participantes

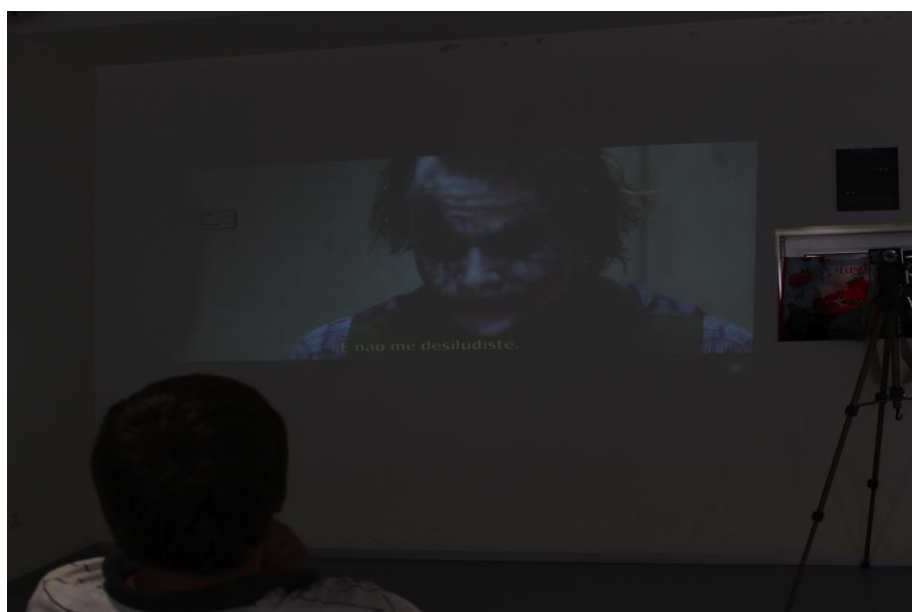


Figura 48: Visualização de um trecho fílmico por um participante

Anexo VII - Gráficos de Estatísticas

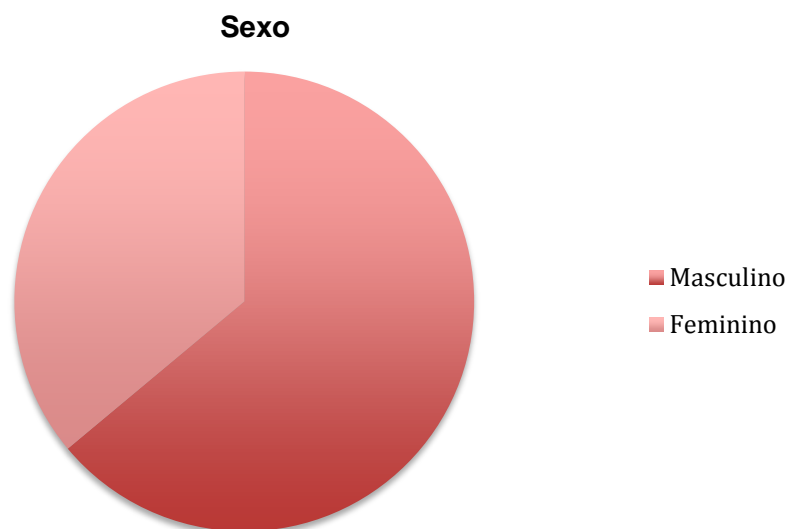


Figura 45: Quadro de estatísticas do sexo dos Usuários

No vídeo inicial, as vozes dos atores despertaram a sua curiosidade?

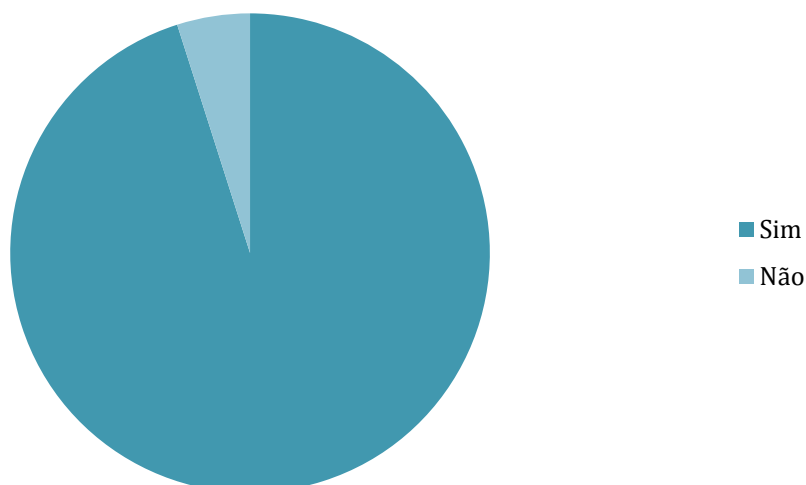


Figura 46: Quadro de estatísticas relativo ao áudio existente na instalação

Teve alguma dificuldade ao interagir com a Instalação?

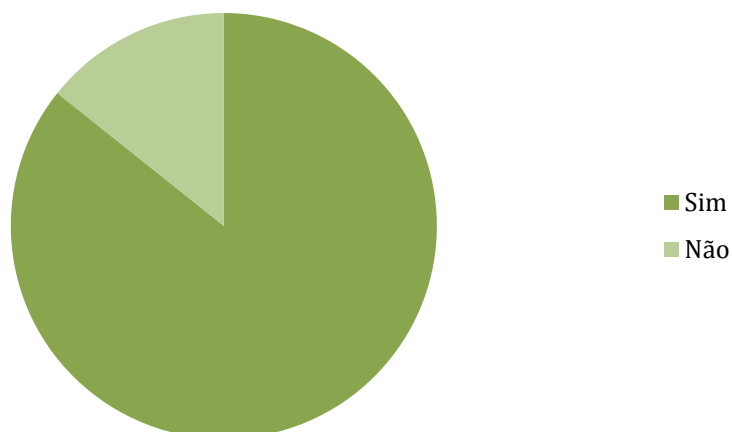


Figura 47: Quadro de estatísticas referente à dificuldade obtida perante a Instalação durante a exposição

Se sim, indique qual

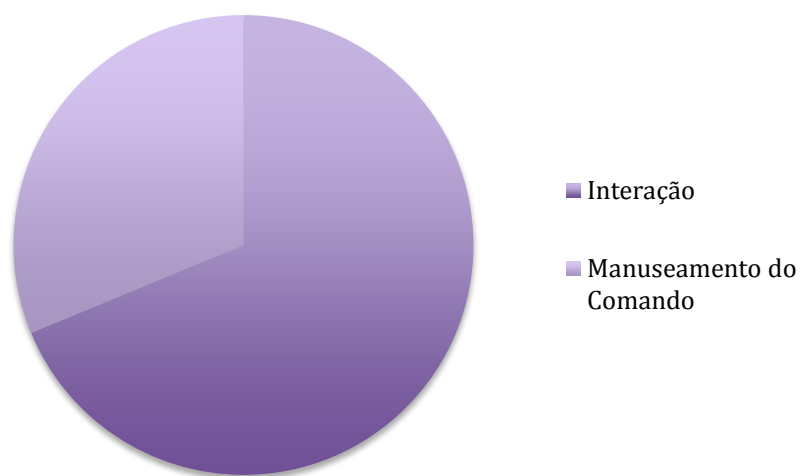


Figura 47: Quadro de estatísticas referente à descrição da dificuldade obtida perante a Instalação durante a exposição